INVESTIGAȚII ÎN ANALIZA COGNITIVĂ DE FILM



Mircea-Valeriu
DEACA







BRUMAR

Layout și copertă: Mircea Valeriu Deaca

Editura BrumaR
300050 Timişoara, str. A. Popovici 6
tel.: 00744 787 959
e-mail: office@brumar.ro
www.brumar.ro

Director executiv: Loredana Tîrzioru
Director editorial: Robert Șerban

Editua Brumar este acreditată de către CNCS
(Consiliul Național al Cercetării Științifice)
pentru domeniul Arte și Științe Umaniste, subdomeniul Arte Vizuale
http://www.cncs-nrc.ro/wp-content/uploads/2013/01/viz.ed .01.2013.pdf

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
DEAC, MIRCEA
Investigaţii în analiza cognitivă de film / Mircea Deaca. - Timişoara : Brumar, 2015
ISBN 978-606-726-046-5

791.43

MIRCEA DEACA

INVESTIGAȚII ÎN ANALIZA COGNITIVĂ DE FILM

BRUMAR

Timișoara,MMXV

Sumarul

Introducere

Începuturile

Proiectul acestui studiu a apărut în anii 1992-1994 când am descoperit la Biblioteca Națională a Franței, în timpul cercetărilor asupra filmului și tradiției de carnaval, o trimitere la gramatica cognitivă elaborată de Ronald W. Langacker (1987, 1990, 1991). De atunci această sursă de inspirație teoretică mi-a oferit o idee intuitivă despre cum funcționează sau cum se poate explica conținutul semantic pe care îl avem în fața unor pete de lumină proiectate pe un ecran. A fost ulterior nevoie de un traseu de cercetare pentru a descoperi formulările care să acopere data experimentală. Astăzi studiul prezent este în căutarea enunțurilor de „disconfirmare" conform principiului după care dialogul științific caută să identifice proba infirmantă pentru a putea avansa cercetarea.

Deși în acea perioadă cercetările mele doctorale asupra relației dintre cinematografia regizorului italian Federico Fellini și tradiția europeană a festivului carnavalesc țineau de domeniul studiilor culturale, în paralel, am urmat cursurile lui Christian Metz și Roger Odin de la IRCAV – Institut de recherche sur le cinema et l'audiovisuel, Paris IIII – Sorbonne nouvelle. Alte nume de notorietate în teoria de film ocupau catedre la acest institut la începutul anilor 90: Michel Marie, Jacques Aumont, Dana Polan, Alain Bergala, Marc Vernet, Michele Lagny, Pierre Sorlin, Marie Claire Ropars, Charles Tesson și Jean-Louis Leutrat. Revenind la cuplul Metz-Odin să menționăm că cei doi teoreticieni proveneau din orizontul teoretic al demersului lingvistic (structural și, respectiv, pragmatic). Deși mă orientasem către critica de cinema din anii 1987 formația mea filologică cuprindea un aparat conceptual de semiotică aplicată retoricii literare. Lucrarea mea de licență a fost dedicată simbolului poetic în opera lui Tudor Arghezi și coordonată de stilisticianul Ion Coteanu. Astfel, fiind educat în școala românească de semiotică structurală a anilor 80 care a fost extrem de bine racordată la cercetarea vestică în pofida situației politice, m-am integrat mai ușor în spațiul academic francez al teoriei și istoriei de film. Nume de profesori români din semiotica românească (lingvistică, literară sau folclor) stărneau cu ușurință atenția în departamentele de științe umaniste occidentale. Cercetările universitare franceze sunt poziționate în mod explicit ca diferențiate față de critica de cinema așa cum este ea practicată în periodicele de interpretare și eseu ale fenomenului de cinema [1] .

Atât Christian Metz cât și Roger Odin s-au aplecat asupra întrebării: „cum face sens cinematograful?" sau „cum o serie de pete pe ecran capătă semnificație?". Metz (1971, 1977, 1991), deși a avut trei etape metodologice – structuralist-semiotică, psihanalitică și enunțiativ-pragmatică – a păstrat dea lungul carierei sale vie dorința de a ordona teoretic distincția dintre film și alte arte și de a identifica invariantele discursului cinematografic. Roger Odin (1991, 2000) a preluat cadrul metodologic al pragmaticii actelor de limbaj (J. L. Austin, 1962; John Searle, 1969) pentru a formula o semio-pragmatică a filmului. Ideea lui Odin este simplă. Spectatorul este înscris într-un „contract instituțional" de lectură a filmului. Diferite contracte reprezintă moduri de a înțelege obiectul film. În interiorul unei instituții ca „știința" un film este citit la modul

[1] Critica de film de genul *Cahiers du cinema* sau cea practicată în România după 1989 de către un strălucit exponent al ei, Alex Leo Serban, ține de practica eseist interpretativă a fenomenului, dar nu răspunde la genul de întrebări pe care cercetarea universitară o presupune. De aceea nu există decât rare referințe în acest studiu la acest praxis critic, nici din Franța și nici din România. În cazul nostru demersul analitic răspunde doar la o serie de întrebări asociate: „cum se produce semnificația în film?", „cum înțelege spectatorul ceva din stimulii prezenți pe ecranul de cinema?", „dacă există o diferență de mecanism de generare a semnificației între film și alte media" sau „care este diferența, în cazul în care ea ar exista, dintre semnificația verbală și cea vizuală?". Din păcate în spațiul universitar românesc diferența dintre critică și teorie este deseori absentă.

documentar iar în interiorul instituției culturale a „artei” filmul este citit la modul artistic. În cultura secolului 20 contractul dominant este cel al modului ficțional. Astfel nu există filmul sau un singur tip de film ci, dat fiind că actul de contextualizare este în responsabillitatea spectatorului care citește obiectul de o manieră diferită în funcție de contextul pragmatic, avem în fața noastă o serie de filme diferite. Modurile identificate sunt : ficționalizant, documentarizant, privat (filmul de familie), fabulizant, performativ, artistic – estetic și spectacularizant. Să notăm că suportul expresiv poate fi identic deși rezultatul „film„ este diferit. Deasemenea Odin identifică o matrice de „operații” pragmatice pe care le face spectatorul pentru a genera un mod particular. Operațiile lui Odin au loc la diferite paliere de operare și sunt: *figurativizarea* (construcția unor forme figuri abstracte, grafice), *diegetizarea* (construcția unei lumi posibile în care poate evolua un agent dotat cu atribute umane), *narativizarea* (construcția unei scheme și a unei succesiuni de etape ce marchează o evoluție temporală și o transformare), *ficționalizarea* (elaborarea unui cadru de discurs în care polii comunicării: enunțătorul și receptorul sunt situați într-o lume fictivă), *punerea în fază* (acordarea genului de relații intersubiective din interiorul ficțiunii cu relația dintre spectator și obiectul film sau, altfel spus, tipul de relație dintre artefactul film și receptor) și, în cele din urmă, *discursivizarea*, adică operația de construcție a valorilor și ideilor pe care enunțul cinematografic le transmite audienței. Distincțiile dintre moduri sunt realizate, pe de o parte, de prezența sau absența unei operații în modul compozit și, pe de altă parte, din ierarhia ori concatenarea operațiilor. De exemplu o serie de filme „experimentale” nu au operația de narativizare. Demersul lui Odin tinde a elabora „arhitectura funcțională” a operațiilor aplicate de spectator atunci când o serie de „consemne de lectură” îi indică acestuia că se află în cadrul unui tip particular de contract instituțional cultural. Gramatica rezultantă cuprinde o serie de unități (operațiile) de tip pragmatic (presupun un mod de utilizare a unor indici filmici) structurate într-o sintaxă (modul) semiotic relevantă. Modul particular poate fi gândit ca o operație și de tip pragmatic ce constituie „condițiile de succes” (*felicity conditions*) ale unui tip de act de enunțare ori înțelegere. Dar totuși, pe de o parte, nu există o limită teoretică a tipurilor de filme, de cinema, obținute prin variația condițiilor de context instituțional și, pe de altă parte, operațiile nu au o bază empiric testată [2] .

Demersul cercetătorilor francezi menționați se înscrie în primul rând în tradiția structuralistă de tipul semioticii aplicate narațiunilor (V.I. Propp, Claude Levi Strauss, A.J. Greimas, Gerard Genette). Totuși, cum proiectul semiotic nu ținea seama de aspectele psihologiei umane cu efecte asupra modului de generare a semnificației, în paralel s-a constituit un curent poststructuralist al cărui figură emblematică a fost Jacques Derrida. Derrida a identificat „crizele” și contradicțiile generate de ducerea la limită a logicii semioticii structurale. O serie de cercetători ca Roland Barthes, Tzvetan Todorov ori Julia Kristeva au fost mai focalizați asupra textului literar iar alții, cum ar fi Jean-Francois Lyotard, Jean Baudrillard ori Michel Foucault, s-au orientat mai pronunțat asupra „textelor” culturale elaborate pe timpi istorici mai lungi. Lucrările lor s-au bazat pe un amestec al principiilor structuraliste și al celor post-psihanalitice ce pot fi găsite în lucrările lui Jacques Lacan. Cu alte cuvinte pentru a da seama de mecanismele psihice puse în operă de către subiectul care înțelege și produce texte semiotice investigațiile de sursă psihanalitică au reprezentat un teren fertil de explorare.

Christian Metz, pentru a satisface atât cerința gramaticalității semiotice cât și cea a adecvării psihologice aplicate fenomenului cinematografic, a ieșit într-o primă fază din cadrul semioticii structurale pentru a „testa” o abordare post-structurală a mecanismelor psihice ce regizează comportamentul de producție de sens al spectatorului în *Le Signifiant Imaginaire* (1977). Apoi, în mod neașteptat, Metz s-a orientat către noțiunile de teorie a enunțării sistematizate de lingvistul Emile Benveniste în *Problèmes de linguistique générale* (vol.1, 1966 ; vol.2, 1974). Noua lucrare a lui Metz, *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film* (1991) se orientează asupra aspectelor pragmatice ale actului enunțării, adică acele elemente care au semnificație doar în funcție de contextul de utilizare al unei expresii verbale / vizuale. Cartea sa descrie în detaliu acele figuri (de stil) cinematografic care au semnificație doar dacă spectatorul ține seama de actul de enunțare cinematografică. Pe scurt pentru a înțelege ceea are sens în lumea virtuală, ficțională, sau în diegeza filmului spectatorul trebuie

[2] Pentru o introducere mai în detaliu a demersului de teoretizare și analiză pre-cognitivă a filmului vezi Deaca (2013 a și 2013 b).

să ia în considerare palierul condițiilor de fabricație ale filmului ca act de enunțare. Acest mecanism constituie tocmai conținutul semnificației filmice sau, cu alte cuvinte condițiile de fabricație al enunțului definesc tocmai conținutul enunțului / expresiei filmice.

La o privire secundă deplasarea de interes a lui Metz nu este izolată. În aceeași perioadă Michel Colin s-a orientat către aparatul gramaticii chomskiene generative în *Langue, film, discours. Prolegomenes a une semiologie generative du film* (1985) și apoi, ca primul teoretician francez de film care a făcut acest pas, către demersul cognitiv în *Cinéma, télévision, cognition* (1992). Dominique Chateau în *Le cinéma comme langage* (1987) s-a bazat tot pe gramatica generativă. Daniel Dayan în studiul său despre *Stagecoach, Western Grafitti. Jeux de langage et programmation du spectateur dans la Chevauchée fantastique de John Ford* (1986) a adoptat și el o poziție pragmatică în ceea ce privește analiza de film. Și, desigur, Odin care, deși nu a dorit o despărțire radicală de tradiția semiotică structurală, a utilizat în seria sa de cărți, *Cinéma et production du sens* (1991) și *De la fiction* (2000), pe de o parte, noțiunile de enunțare ale lui Emile Benveniste și, pe de altă parte, pragmatica actelor de vorbire dezvoltată de John Searle. Altfel spus peisajul teoriei de film franceze de la finalul anilor 80 nu a mai fost un bloc dependent de figurile de proră ale structuralismului ci s-a lăsat „contaminat” de direcțiile de cercetare a semnificației de inspirație lingvistică americane. Cu timpul însă în teoria clasic semiotică observațiile lui Emile Benveniste au căpătat o importanță crescândă, reorientând emfaza de aplicație teoretică. Observațiile sale au generat un câmp fertil de cercetare atât în domeniul studiilor literare cât și în cel al studiilor de film. Teoria enunțării inspirată de Benveniste, de fapt, marchează o punte de legătură cu teoria actelor de vorbire ale lui J.L. Austin și John Searle. Un elev al lui Emile Benveniste, Antoine Culioli, în *Pour une linguistique de l'enonciation* (1990) a produs o sistematică teoretizare și continuare a logicii enunțării ca factor decisiv în mecanismul de generare de semnificație. Nu există însă astăzi, din ceea ce știu, un cercetător care să aplice aparatul teoretic al lui Culioli în domeniul studiului fenomenulului cinematografic. Dar, ironic, Langacker în 2007 afirmă fără ambiguitate echivalența demersului său categoric de semantică cognitivă cu teoria enunțării lui Culioli. De fapt în viziunea lui Langacker cele două gramatici sunt fețele unei singure teorii a enunțării pentru care structura limbajului este ancorată în discurs și interacțiunea socială a utilizatorilor săi. Pentru el „în principiu, Gramatica Cognitivă este o teorie a enunțării (Culioli,1990)” iar „dezvoltările sale viitoare vor face acest aspect mai aparent” (Langacker 2007 : 450). In acest fel un pod de „acord” teoretic se poate desena peste Atlantic.

Pe parcursul cercetărilor mele din perioada 1990-1995, pentru a verifica adecvarea psihologică a operațiilor definite de Odin și pentru a propune o cale de analiză mai empirică a fenomenului cinematografic, am descoperit o serie de cercetări în domeniul științelor cognitive, astăzi numite neuroștiințe. **Neuroștiințele**, pe scurt, reunesc studii și cercetări empirice de psihologie cognitivă, neurofiziologie și neuroanatomie, dar și modele ale mecanismelor neuronale de procesare a stimulilor. Aceste studii dau o bază de verificare a adecvării dintre propunerile teoretice și rezultatele testelor / experimentelor de laborator. Dar, complementar, studiile de laborator au generat în ultimii ani observații pe care sinteza teoretică trebuie să le ia în calcul.

Direcții de cercetare

O primă direcție de investigație a fost circumscrisă de lucrările despre imaginile mentale (Shepard & Kosslyn), modularitatea minții (Jerry Fodor, Ray Jackendoff, 1983), modulele de inteligență artificială ale lui Marvin Minsky, rețelele conecționiste (Paul Churchland, 1988), problematica conștiinței (David Chalmers, Daniel Dennet, Antonio Damasio, 2010) sau studiile de anatomo patologie corticală ale lui Michael Gazzaniga ori Jaak Panksepp (1998). Datorită acestei literaturi am avut ideea de a studia tipurile de handicapuri ale sistemului cortical de prelucrare a stimulilor vizuali pentru a identifica și izola procesele de prelucrare a informației vizuale și a le delimita ca operații generatoare de sens în domeniul imaginii. Studiul nu s-a concretizat, dar am avut plăcuta surpriză de a constata după 20 de ani că ideea nu era lipsită de interes mai ales în contextul creației unui cadru de tip neuroștiința esteticii și a filmului ori al disciplinei de studiu numită psihocinematica (Shimamura, 2013 a; 2013 b; 2012: 14). Această direcție de studiu se concretizează astăzi mai

ales în analiza activității cerebrale / neuronale a participanților angajați în experiențe ale procesării unor stimuli vizuali realizată cu ajutorul scanerelor de tip fMRI.

O a doua direcție de explorare a fost provocată, pe de o parte, de studiile lui Eleanor Rosch (1973, 1976) despre modul de categorizare uman (prototipicalitatea) și despre semnificația dependentă de suportul corporal uman ale lui George Lakoff (1985, 1987) și, pe de altă parte, de studiile lui Gilles Fauconnier (1984, 2002, 2007) referitoare la integrarea conceptuală și spațiile mentale, Jacques Fontanille (1989), Leana Coulson (2000, 2000b) și Eve Sweetser (2000, 2008) despre spațiile mentale. O serie de studii de referință au apărut în volumul editat de Brygida Rudzka-Ostyn, *Topics in Cognitive Linguistics* (1988) și în volumul editat de Lawrence Weiskrantz, *Thought Without Language* (1988).

În acea perioadă am aplicat în studiul despre opera lui Federico Fellini noțiunea de *sistem descriptiv* menită a explica cunoștințele enciclopedice pe care le are spectatorul despre o noțiune sau alta (un fel de definiție cu granițe neclare referitoare la o noțiune sau „ce știm despre”). Aceste instrumente teoretice mi-au permis să disociez *motivul* de carnaval, *figura* cinematografică și *sistemul descriptiv* evocat de un motiv sau altul (Deaca, 2009). Am detaliat în acest studiu conceptul și relațiile sale cu noțiuni similare în **capitolul 8 -** *Sistemul descriptiv, eventul și metafora*.

Volumul prezent

Studiul prezent se înscrie în direcția cercetărilor de teorie cinematografică cognitive inițiate de Noel Carroll și David Bordwell, pionierii acestui tip de abordare. Alți exponenți ai acestui tip de abordare a fenomenului sunt Edward Branigan, Torben Grodal, Murray Smith, Tim J. Smith, Ed Tan, Carl Plantinga, Keith Oatley, Greg M. Smith, Arthur P. Shimamura (vezi Deaca, 2013 a, 2013 b pentru o prezentare a teoriilor susținute de acești cercetători). Schimbarea de paradigmă a adus o proliferare atât a studiilor empirice cantonate în explorarea unor aspecte ale filmului (și implicit abandonarea unui demers mai comprehensiv al fenomenului cinematografic de tip Gilles Deleuze) cât și o proliferare a obiectului film [3].

Am încercat să înscriu studiul prezent în paradigma *fuzzy* a acestui tip de abordare. Studiul reunește o colecție de cercetări ce abordează aspecte ale teoriei și analizei de film fără a căuta o teorie integratoare, o narațiune teoretică globalizantă. Diferența constă în intenția constantă de a aplica noțiunile gramaticii cognitive elaborate de Ronald W. Langacker discursului cinematografic. În definitiv există intenția de a continua proiectul gramaticii de film sub auspiciile acestui curent lingvistic.

Studiul nu este o introducere în lucrările cognitiviștilor ci reprezintă doar o serie de reluări și reformulări ale cadrului conceptual al Gramaticii Cognitive (GC) și al observațiilor desprinse din alte cercetări. Studiul configurează, explorează sau investighează posibilitățile de aplicare ale noțiunilor GC în cazul discursului vizual cinematografic. Dar a fost necesar de a ține cont și de a aminti sau procesa studiile empirice ale neuroștiințelor din ultima vreme. Cadrul cognitiv de cercetare - al fenomenului media audiovizual și în particular al filmului – este asociat studiilor de laborator și testelor pe subiecți umani. Scanarea activității cerebrale în cadrul unor sarcini de procesare de informație este deja o activitate curentă. Rezultatele și ipotezele acestor teste sunt de luat în calcul în timpul investigaților speculativ teoretice.

Volumul prezent reunește o serie de studii ce explorează intuiții și propuneri de înțelegere ale fenomenului conceptual cinematografic. Cartea nu reprezintă o teorie unitară ci, pe modelul neuroștiințelor, aduce în interiorul unui flux de investigație informații din arii de cercetare disparate. Este inerent și o consecință a descentralității domeniului neuroștiințelor și aplicaților sale asupra literaturii și filmului. Ipotezele și intuițile au fost verificate pe un corpus divers filmic astfel că sunt prezente în text o serie de analize mai mult sau mai puțin dezvoltate. Cartea este ceea ce spune și titlul: *o colecție de investigații*. O serie de diagrame și ilustrații acompaniază textul verbal cu rol de a ilustra și explica sau focaliza atenția lectorului cărții către

[3] Vezi analiza în articolul lui Francesco Casetti, simptomatic intitulat „Theory, Post-Theory, Neo-Theories: Changes in Discourses, Changes in Objects” din 2007 (comentat în Deaca, 2013a).

anumite aspecte ale imaginii cinematografice. Ca și în alte lucrări precedente rămân însă partizanul unei practici de scriitură critică vizuo-verbală. Alegerile cadrelor citate din filme și repoziționarea ori resintagmatizarea lor în pagină reprezintă o conștientă alegere non-verbală a criticului și o manieră de a valoriza, a sublinia și a recrea trasee de înțelegere ori interpretare a imaginii în cauză. Investigațiile nu se cantonează unic în analiza meta-teoretică ci se combină și parțial cu interpretarea filmului, dar numai de o manieră pe cât posibil „controlată”. Lucrarea nu este destinată a susține argumente pentru o interpretare particulară ci doar a explica și descrie mecanisme de conceptualizare care fac posibilă de o manieră particulară interpretarea unui suport expresiv audiovizual. Nu ne-a interesat la ce interpretare anume ar ajunge acest ipotetic lector spectator ci la cum ajunge el să-și formeze o înțelegere și o interpretare a unor stimuli aurali și scopici.

Pe de o parte GC impune un cadru teoretic, abstract, iar pe de altă parte, observațiile testelor și explorărilor clinice corticale aduc în lumină o serie de particularități ale modului de procesare cognitivă al creierului (*brain*). În special lucrările lui Lawrence Barsalou despre simulări (1999) ori cele ale lui Vilayanur Ramachandran (2011, 2012) evidențiază aspectele corporale (*embodied*) ale cogniției ce nu țin de o logică „computațională”. Diferența dintre cogniția modelată pe baza unui algoritm de calcul de tip generativ (logic arborescent) și cea „corporalizată” ține de ideea că trăsăturile cogniției umane sunt dependente de arhitectura anatomică și funcțională a suportului biologic neuronal. Ca să dăm doar un exemplu notat de Zacks (2010: 2). Studii de neurofiziologie au constatat că informația legată de mișcare este legată de procesarea detectării limitei unui event. Ariile corticale care răspund selectiv la limitele de event includ atât o arie specializată în detectarea mișcării cât și o regiune ce reacționează selectiv la mișcarea biologică. Alte arii reacționează selectiv la peisaje și clădiri, la fețele umane, culoare, limbaj, corpul uman. Pe de altă parte mecanisme comune sunt utilizate de cortex pentru înțelegerea poveștilor și vieții naturale (Zacks 2010: 12). În lucrările lui Jack Gallant găsim notațiile referitoare ariile corticale specializate la procesarea neuronală a părților corpului uman separate de cele care reacționează la mișcările corpului uman (Gallant 2012: 1210 sq). Categoriile semantice sunt implementate pe hărțile mentale neuronale în funcție de pregnața acordată de interacțiunea funcțională cu agentul uman. De exemplu „atletul” are o arie dedicată procesării separată de cea dedicată categoriei de „persoană”. Cu alte cuvinte cele două categorii nu se află într-o relație ierahică de incluziune semantică ci sunt categorii egale ca greutate situate pe același palier în „spațiul semantic cortical”. Această structură semantică dependentă de arhitectura corticală este în conflict cu o structură funcțional computațională a semnificației. Totodată secțiuni neuronale specializate participă în acord la procesarea altor tipuri de stimuli (Gallant 2012: 1219).

Două efecte esențiale pot fi desprinse: cogniția are un substrat imanent și ireductibil corporal de semnificație (scheme ireductibile care au semnificație în sine pentru un corp uman; e.g. schema de imagine „container”) și cogniția umană operează cu judecăți de categorizare ale obiectelor dependente de judecăți aproximative și funcționale dependente de o entitate corporal-umană. Categoriile umane sunt conglomerate de trăsături ce nu sunt nici necesare nici suficiente ci sunt formate în jurul unui caz exemplar, un prototip. Categoria „pasăre” reunește entități care nu dețin totalitatea trăsăturilor definitorii ale categoriei. Anumite exemplare dețin mai multe trăsături – sunt mai tipice; e.g „vrabia” – iar altele sunt atipice și dețin puține trăsături comune cu alte exemplare – e.g. „strutul”.

Semnificația este imanent corporală și imanentă în conceptualizare. Schemele de imagine, de exemplu, sunt „paterne schematizate de activitate abstractizate din experiența de zi cu zi a corpului, mai ales cele legate de experiența viziunii, spațiului, mișcării și forței” (Langacker 2008: 32; vezi și Oakley T., 2007: 214-235). Astfel o nuanță radicală pentru acest gen de abordare constă în înțelegerea faptului că o procesare a unui canal de expresie este inerent o conceptualizare. Canalul de expresie semiotică poate fi în domeniul verbalului, suita fonologică, iar în domeniul vizualului, suita de indici perceptuali care permit recunoașterea unui obiect. Pe scurt conceptualizarea nu mai are nevoie de unitatea simbolică așa cum a fost definită de structuralismul provenit de la Ferdinand de Saussure; unde semnul lingvistic este format din asocierea arbitrară a unei imagini mentale și a unui suport expresiv și generat de către sistemul de opoziții din sistemul lingvistic. Semnul lingvistic nu este abandonat, dar el reprezintă doar un caz de manifestare a conceptualizării. Semnificația

implică și simulări motorii și există și contexte în care cuvintele abstracte sunt asociate unor simulări senzorial motorii și, alteori, sunt puternic asociate cu valențe emoționale (Kousta et al., 2011 apud Zwaan, 2014; Borghi & Binkofski, 2014; Pecher & Zwaan, 2005 și Zwaan, 2008). Semnificația, în anumite contexte, poate fi direct înțeleasă (*apprehended*).

O distincție esențială acestui cadru de explorare are loc între procesele de tip *bottom-up* și cel de tip *top-down*. Procesarea de tip bottom-up ține de procesarea automată a informației de la percepția stimulilor senzoriali la cunoaștere. Procesarea de tip top-down ține de utilizarea structurilor și schemelor de cunoștințe înmagazinate în memorie pentru a ghida ceea ce percepem. Bottom implică sisteme de prelucrare a semnalelor care sunt cognitiv impenetrabile, încapsulate, insondabile conștiinței iar top implică structuri mentale de cunoaștere care pot fi explorate și conștient. Fenomenul de procesare bottom-up implică procese de operare asupra stimulilor, încapsulate, automate, ce se traduc sub forma unor constrângeri corporalizate asupra conceptualizării. Pe de altă parte zona schemelor top-down implică o mai mare suplețe interpretativă a indicilor percepuți de către subiect. În acest sens o gramatică cognitivă nu are o caracteristică dominant pragmatică pentru care contextul de interpretare determină semnificația ci are și o componentă de constrângeri formal datorate modului de procesare a informației la etajele corticale de nivel jos.

Capitolele

În **capitolul 1** – *Noțiuni preliminare al gramaticii cognitive* - am încercat o sumară sistematizare a abordării GC. Noțiuni pivot ale acestui demers – categoria semantică și prototipul, schema, reuniunea simbolică, domeniul semantic, conceptualizarea – sunt definite și explicate. **Capitolul 2** – *Profilarea și construalul* – este dedicat în principal definițiilor pe care Langacker le oferă asupra modului în care o expresie (fonologică sau vizuală) îi poate oferi utilizatorului său o cale de conceptualizare a unui domeniu semantic sau unui corpus de cunoștințe. Acest corpus de cunoștințe, care poate cuprinde și situația de comunicare în care sunt angajați vorbitorul și ascultătorul unui enunț ori emițătorul și receptorul unui artefact audiovizual, poate fi înțeles ca o „scenă” ori o „situație”. O anumită perspectivă și cale de conceptualizare este susținută de suportul expresiv al unei reuniuni simbolice, profilarea și construalul. Construalul, în GC, fiind un fenomen ce poate fi descris în termeni vizuali: „în care conținutul este ca o scenă iar construalul ei este o manieră particulară de a o vedea” (Langacker 2008: 55). În acest cadru o serie de elemente deictice funționează ca modalități de ancorare a conceptualizării la un teren pe care are loc comunicarea. Fenonemenul este numit ancorarea sau „grounding” (de la cuvântul englez *ground*, i.e. terenul). O serie de strategii lingvistice sau audiovizuale (cinematografice) de ancorare a semnificației evocate la terenul pe care are loc producția enunțului formează o „retorică” a ancorării. În acest capitol, deasemenea este detaliat modul de a concepe ficțiunea în GC. Ficționalitatea apare la mai multe paliere de analiză. Pe de o parte, ficționalitatea ține de virtualitatea entității la care se face referință – referința are loc la o instanță a unei entități într-o concepție de realitate - și, pe de altă parte, discursiv, de faptul că un act de vorbire secund suprascrie conținutul unui act de vorbire care este astfel pus între paranteze și își pierde forța ilocuționară convențional atribuită. Am ales să aduc în discuție aici modul în care Noel Carroll vede profilarea cinematografică și indicii cinematografici care servesc la elaborarea unui construal particular asupra unei scene conceptuale. În **capitolul 3** – *Construcțiile simbolice și discursul în Gramatica Cognitivă* – focalizarea are loc asupra construcțiilor unor unități simbolice de mai mari dimensiuni (ceea ce se numește tradițional sintaxa). Esențiale definiției acestor reuniuni simbolice sunt relațiile de corespondență, de categorizare și de formare a schemelor constructive. Să reamintim că acest palier de analiză decelează nu forme sintactice abstract formale ci reuniuni simbolice în care elementul semantic primează. Construcțiile diferă pe axa elaborării și schematicității lor. O noțiune importantă dezvoltată în gramatica lui Langacker este cea a sitului de elaborare, i.e. e-site. E-site-ul este un element conceptual (de semnificație) imanent în concepția unei unități simbolice pe care un alt element simbolic îl va elabora mai în detaliu. În fenomenul cinematografic anumite reuniuni simbolice vor conține, fiind vorba de cerința de conținut a GC, în descrierea lor semantică un element imanent schematic conceptual. Cu alte cuvinte, în acest gen de abordare,

nu există elemente lipsite de semnificație sau elemente de tip diacritic lipsit de o descriere semantică. De exemplu și un element expresiv ca „mișcarea de cameră”, considerată în mod tradițional ca lipsită de o semnificație particulară și înțeleasă ca o formă pur expresivă, este văzută ca având în interiorul descrierii sale semantice un e-site abstract schematic pe care o altă unitate o va elabora. Altfel spus „mișcarea de cameră” este o unitate simbolică care conține un element conceptual extrem de abstract și schematic reprezentat, dar prezent. Acesta poate fi tocmai binomul „obiectul” / „subiectul” viziunii la care dă acces „mișcarea de cameră”. Între cele două elemente se stabilește o relație de autonomie și dependență și de profilare cu maximă subiectivitate ori maximă obiectivitate. **Capitolul 4** – *Discursul* – descrie formarea unităților simbolice de tip discursiv și formarea unor scheme discursive convenționale unui anumit număr de utilizatori. Tot aici este introdusă noțiunea de „event” (sinonimul românescului „eveniment”). Eventul este considerat o unitate conceptuală ce privește suite de acțiuni conceptualizate ca unități accesibile ca întreguri.

O serie de scheme constructive sunt de înțeles ca fiind formate dintr-o unitate de tip complement și o unitate centru de profilare iar altele sunt construcții în care un modificator este asociat sintactic unui centru de profilare. Acestea sunt similare construcțiilor sintactice formate dintre un verb și un complement și un nume cu un adjectiv. **Capitolul 5** – *Scheme de construcție conceptuală în film* – este dedicat identificării construcțiilor cinematografice cu compuși modificator și complement. Aceste structuri conceptuale evocate de structuri expresive sunt comune verbalului și vizualului. **Capitolul 6** – *Punctul de referință* – aduce în discuție punctul de referință față de care un obiect referent este identificat. Punctul de referință este entitatea de fundal care servește pentru a identifica și conceptualiza obiectul țintă profilat de o expresie. De exemplu ținta unei căutări este obiectul reper din frazele: „Unde este Ion?”, ”Pe deal, lângă *copacul* lovit de fulger”. Diverse conceptualizări sunt „situate” pe un palier de conceptualizare sau într-o concepție de realitate în funcție de un punct de referință. Un punct de referință seminal pentru discursul cinematografic este entitatea agent, dotată cu atribute umane, personajul. Câteva exemple din filmele lui Ingmar Bergman, Pawel Pawlikovski și Koreeda Hirozaku ilustrează aplicația acestei noțiuni în fenomenul cinematografic.

Deși am evitat analiza de film interpretativă și eseul dedicat unui cineast **Capitolul 7** – *Metafora cinematografică* – este o analiză mai în detaliu a filmului *The Seventh Continent* al lui Michael Haneke ce deschide o reflecție asupra performativității cinematografului ca act de comunicare de tip vizual. Mecanismul metaforei conceptuale este detaliat în cadrul unor abordări complementare de tip GC dintre care cea a lui Gilles Fauconnier ocupă primul plan. Pe scurt metafora este înțeleasă ca fiind inclusă unui mod performativ de lectură în care o ipoteză de lectură își găsește „rațiunea” și structura în discursul cinematografic suport. Mecanismul interpretării discursului cinematografic reprezintă astfel o euristică în care un domeniu semantic mai abstract își găsește un exemplu mai concret cu ajutorul căruia poate fi conceput. Domeniul semantic abstract este conceput cu ajutorul unui „filtru” conceptual reprezentat de către reuniunile simbolice pe care le produce discursul cinematografic unui spectator. Justificarea metaforei este graduală și cuprinde instanțe în care corespondențele dintre domeniul abstract și cel concret sunt multiple și greu de evitat și altele în care interpretarea are un grad de „forțare” quasi-arbitrară a corespondențelor justificative. Am adus în discuție și un mini film de animați, KIWI, pentru a pregăti **capitolul 8** – *Sistemul descriptiv, eventul și metafora*. În acest capitol am detaliat noțiunea de sistem descriptiv. O subcategorie a sistemului descriptiv, atunci când acesta este procesat online (i.e. în contextul unui flux temporal de percepții) , o reprezintă eventul. O manieră particulară de a vedea lucrurile ține de faptul că o concepție poate fi explorată în detaliu - și atunci capătă aspectul unei simulări senzorial motorii de granulație sau rezoluție fină –, sau într-o modalitate în care anumite zone sunt conștientizate ca formând întreguri (gestalturi) - și are aspectul unei granulații ori rezoluții mai grosiere. Concepția poate fi accesată sub influența unei scheme din memoria de lungă durată care, ca atare este inaccesibilă conștient. Sistemul descriptiv este format de o rețea de conexiuni de fundal necesară unei profilări particulare și are această granulație grosieră (este *coarse grained*). Utilizez în acest capitol noțiunea de sistem descriptiv și schemă pentru a distinge între metonimie și două subcategorii ale metaforei: cea descriptivă și cea hermeneutică. Metafora este astfel înțeleasă ca o manieră sau o strategie de a acorda sisteme descriptive și de a forma punți de reordonare și reconfigurare a conținutului conceptual. Continuând investigația asupra relației dintre verbal și vizual termin capitolul cu o ipotetică direcție exploratorie. Pornind de la un recent articol al lui

Rolf A. Zwaan „Embodiment and Language Comprehension: Reframing the Discussion” (2014) am explorat și reluat cu titlu de ipoteză o idee mai veche exprimată de Julian Jaynes (1976) despre posibilitatea existenței a două sisteme de reprezentare neuronal implementate. Cele două sisteme – numite de Zwaan simbolic și corporalizat, i.e. senzorial-motoriu – prezintă elemente schematice comune și diferențe de tratare a corpusului de cunoștințe sau inputuri. Pe de o parte ele comunică și par să aibe un sistem comun de reprezentare schematică, unic, de factură top-down, dar, pe de altă parte, există experimente care aduc argumente pentru eixtența a două „logici” de tratament a inputului. Forme de comunicare între cele două strategii de reprezentare există și pot fi identificate simptomele acestui de gen de acordare reciprocă (ce se poate manifesta ca metaforă în anumite instanțe de conceptualizare). Pentru Jaynes – a cărui teorie se numește „mintea bicamerală” - sub unicul acoperiș al cortexului cele două emisfere conțin două sisteme de reprezentare și două entități dintre care una, în mod normal, se află într-un mod de operare nonconștient și verbal inhibat.

În **capitolul 9** – *Ancorarea (grounding) și conceptualizatorii* – introduc noțiunea lui Langacker de conceptualizator. Această instanță este factorul conceptual care ancorează conținutul conceptual la un context de enunțare și la o concepție de realitate. El este o instanță imanentă de tip e-site asociată obiectului reprezentat. Conceptualizatorul este o instanță de subiectivitate gradual concepută de la o maximă abstractizare sau etiolare la o maximă personificare ca personaj profilat. Conținutul obiectiv al unei conceptualizatori poate fi asumat de o multitudine de conceptualizatori între care se pot stabili o serie de relații detaliate în următorul capitol. Fiecare conceptualizator va profila conținutul obiectiv reprezentat din perspectiva sa conceptuală. **Capitolul 10** – *Conceptualizatorii și rolurile narative* – se concentrează asupra rolurilor narative pe care aceștia le asumă în narațiunea cinematografică. Narațiunea poate fi înțeleasă sub două accepții. Pe de o parte narațiunea răspunde la întrebarea „despre ce este vorba” și privește conținutul relatării. Analitic se poate identifica o schemă comună istorisirilor. Pe de altă parte narațiunea reprezintă maniera transmiterii informației narative iar întrebarea este „cum afli (despre ce este vorba)”. Am identificat astfel cinci niveluri unde se poate manifesta conceptualizatorul într-un discurs narativ cinematografic. Primul nivel este cel al *ocurenței*, i.e. obiectul sau scena profilată pe ecran. Un conceptualizator uman – un *experimentator* – poate fi profilat în interiorul scenei ca un element obiectal aflat „pe scenă”. Acest nivel este asumat de un construal particular, i.e. o cadrare particulară, ce are ca „regizor” o instanță subiectivă numită *profiler*. Profilerul este o instanță subiectivă virtuală ce se pune la „dispoziția” altor instanțe sau puncte de vedere ce reprezintă concepții de realitate mai înglobante și mai complexe. *Naratorul*, aflat în afara diegezei, poate „controla” profilerul și poate fuziona cu acesta pentru a vedea ocurența dintr-o perspectivă coincidentă sau diferită de cea a profilerului. Cu alte cuvinte indici ai prezenței acestei concepții de realitate pot fi decelați pe ecran. O perspectivă modală (timp, actualitate etc) aparține acestei perspective conceptuale asupra ocurenței. O instanță alternativă este situată în afara artefactului film – artefact care pune în operă un scenariu de act de vorbire aflat sub controlul naratorului - și este etichetat ca *povestitorul*. Acesta poate aduce un act de vorbire secund ce asumă sau infirmă concepția de realitate a naratorului. Fără intervenția povestitorului modalitatea pe care o induce naratorul este virtuală și nu actuală. Actualitatea ține de schimbul interlocutorilor actuali aflați în schimbul sau interacțiunea de comunicare. În cazul filmului povestitorul este instanța comunicantă care pune la dispoziția spectatorului dispozitivul instituțional și actual (de aici și acum al spectatorului) de vizionare și de ghidare a atenției. Povestitorul se poate confunda cu *autorul biografic*, dar nu este necesar. Un spectator poate asista la filmul unui necunoscut.

Expresiile cinematografice sunt disociate în cele principale și cele subordonate. Expresiile subordonate sunt cele în care naratorul este un personaj ce servește fie ca punct de referință conceptual pentru ceea ce este profilat pe ecran fie este un punct de vedere optic. Putem spune că structura narativă elaborată pentru expresia principală este replicată ca structură subordonată. În aceste instanțe (de genul flashback-urilor sau altor viziuni interioare mentalului personajului: viziuni „blurate”, dorințe, imaginări, amintiri etc) profilerul imaginii este, prin definiție, virtual și poate reprezenta fie concepția de realitate a personajului care are o amintire sau concepția de realitate a naratorului expresiei principale. Astfel imaginea de pe ecran poate reprezenta ceea ce își amintește personajul din perspectiva sa sau din perspectiva naratorului filmului. O serie de contexe opace sau narațiuni mincinoase (*unreliable*) pot avea loc atunci când indicii sunt ambigui iar profilerul nu poate

aduce informația care să facă diferența de atribuție. Modul de articulare al expresiilor subordonate ține de paradigma focalizărilor protagonistului așa cum apare la Edward Branigan în *Narrative Comprehension and Film* (1992) (ce ține seama de focalizările definite în cadrul literaturii de Gerard Genette). În finalul capitolului cu titlu de ilustrare am urmărit încatenările perspectivelor conceptualizatorilor la Ingmar Bergman, George Miller ori Quentin Tarantino.

Conceptualizatorii, astfel definiți ca instanțe de subiectivitate, servesc în **capitolul 11** – *Conceptualizatorii și rolurile afective: companionii evocați* – ca factori de coagulare ai afectelor. Conceptualizatorul este astfel conceput – pentru domeniul afectelor – ca un loc unde, în urma unei evaluării cognitive a ocurenței – se poate produce o emoție ce simulează poziția afectivă a conceptualizatorului. Spectatorul poate simula imersiunea afectivă a experimentatorului, dar poate avea și afecte mai distanțate ca cele pe care naratorul ori povestitorul le poate avea față de ocurența – scenă, situație sau event – sau față de artefactul cinematografic. Conceptualizatorul este ghidul spectatorului în acest „montagne russe” (*roller coaster*) afectiv; el îl poate coborî și imersa în dramă pe spectator sau îl poate ridica pentru o viziune mai detașată asupra lucrurilor. În acest context lucrările lui Daniel Stern (1998) au fost o inspirație pentru ideea „companionului afectiv”, entitate constituentă a eului, dar care are o partiționare separată în economia psihică umană. Tot în acest capitol filmul este văzut a o „minte extinsă” obținută cu ajutorul imaginării / simulării unor obiecte externe pe care le operează spectatorul ce extind funcțiile mentale interioare. Filmul se înscrie astfel în logica prosteticii manifestă și în alte domenii culturale pornind chiar de la verbal și semiotic (vezi considerațiile lui Jacques Derrida asupra suplimentului prostetic).

Capitolul 12, intitulat *analize de film*, prezintă câteva ilustrații ale diverselor configurări posibile obținute din încatenarea mai multor perspective narative asupra unei ocurențe. Exemplificările pornesc de la un film narativ Hollywood clasic menționat de Metz, *The Enforcer* (1951) ce este atribuit și lui Raoul Walsh și ajunge la filmul de gen docudrama al lui Peter Watkins, *La Commune (1871)* (2000). Alte scene ce includ multiple perspective narative sunt preluate din filme ca: *Le Plongeur* (Jean Philippe Teddy, 1993), *The Seventh Continent* (Michael Haneke, 2005), *Lost Highway* (David Lynch, 1997) și *Code Inconnu* (Michael Haneke, 2000).

Capitolul 13 – *O propunere de structurare a analizei cinematografice* – este o succintă detaliere a palierelor unde are loc analiza cinematografică. Fiecare nivel sau arie de analiză reprezintă un domeniu de conceptualizare particular. Modelul pornește de la principiul conform căruia spectatorul va identifica și va recunoaște paterne în domenii conceptuale diferite. Clasificarea tipurilor de domenii va selecta domeniile de analiză. Expresiile, prin automatizare și convenționalizare, vor fi schematizate. Anumite paterne vor instanția scheme conceptuale. Am luat în considerare în primul rând un *nivel prefigurativ* în care sunt prezente pe ecran succesiuni de forme expresive abstracte. Un secund domeniu este cel al *figurativului* în care scheme compoziționale 2D sunt recognoscibile și produc înțelegerea. Al treilea nivel este cel *diegetic*. Domeniul diegetic înseamnă recunoașterea unui obiect 3D. O serie de subcategorii sunt incluse în acest vast domeniu. Anumite configurații sunt reificate ca instanțe ale unor situații sau scene. Procesele de recunoaștere, de categorizare sau de simulare a unor situații sunt dominante. Spectatorul recunoaște obiecte, decoruri, agenți, tipuri de acțiuni, de stări mentale. Alte configurații reprezintă instanțe ale unor succesiuni de acțiuni și manifestă domeniul *narativ* în care spectatorul recunoaște scheme de acțiune, scheme narative, scheme de event ori modele de event. Ca o notă, să remarcăm că se poate spune că a recunoaște un domeniu 2D ca figurativ sau nonfigurativ reprezintă o subclasă a ceea ce numim aici diegetic. În acest sens primele trei clase sunt manifestări al nivelului efectiv. *Conceptualizatorul* reprezintă un domeniu conceptual diferit de schema narativă, dar legat de narațiune ca formă de simulare a unei perspective epistemice asupra nivelului efectiv. Conceptualizatorul reprezintă organizarea informației efective în funcție de un punct de referință și o situație de comunicare. Domeniul conceptualizărilor de tip afectiv – nivelul analizei *afectelor* - implică un domeniu modal diferit de cel epistemic, dar având un „aer de familie” comun în măsura implicării unei evaluări cognitive proiectate asupra nivelului efectiv în funcție de o serie de preocupări (*concerns*) pe care le simulează sau le trăiește spectatorul. Evaluarea și simularea pot fi ancorate de o instanță subiectivă, conceptualizatorul. În cele din urmă *discursul* sau nivelul discursiv ancorează expresia cinematică în actualul interacțiunii

cinematografice dintre dispozitivul cinema şi spectatorul de aici şi acum. Actul de comunicare este despre valorile şi conceptele vehiculate de artefactul cinematografic. Desigur că o lectură în termenii genului cinematografic în care se înscrie filmul are loc la acest nivel. Diversele domenii enumerate vor servi ca indici pentru categorizarea artefactului. Astfel există filme figurative vs abstracte, filme narative sau estetizante sau, în funcție de identificarea 3D de la nivelul diegetic, filme de acțiune, de artă și eseu, istorice, SF, realiste. Cu ajutorul nivelului conceptualizatorului filmul comic sau filmul documentar ori de ficțiune pot fi identificate. Domeniul afectiv poate modula percepția unui film ca aparținând melodramei sau comediei. Domeniul afectiv este însă de coroborat cu perspectiva unui conceptualizator sau a mai multora fapt ce poate explica distanța comică pe care o percepem într-o serie de situații care pot fi resimțite ca serioase ori pot fi recategorizate ca fiind generatoare ale reacției de râs.

Publicul țintă

Studiul se adresează unui model ideal de lector ce porneşte de la nivelul de *graduate* (de master) ce are competenţe în domeniul semioticii, retoricii şi hermeneuticii literare, dar şi în domeniul teoriei şi analizei de film. De aceea de multe ori o serie de noțiuni și trimiteri nu au fost explicitate ori parafrazate suficient pentru o audiență mai largă. Studiul prezent este doar o etapă de cercetare asupra modului în care spectatorul înțelege discursul cinematografic și asupra modului în care analiza de film poate fi abordată și ordonată. Este, cu alte cuvinte, reflectarea unui travaliu în evoluție (*work in progress*); a unui laborator de idei și abordări. Textele și analizele cinematografice au fost reunite pentru a servi drept punct de reper pentru dezvoltări şi completări ulterioare în alte circumstanţe de lucru.

Mulțumiri

Țin să-i mulțumesc profesorului Sorin Alexandrescu care mi-a oferit în cadrul Centrului de Excelență în Studiul Imaginii (CESI) oportunitatea de a continua cercetarea. Observațiile sale au fost provocatoare pentru o serie de reflecții și recitiri din studiu. Totodată la CESI am găsit modelul academic occidental pe care l-am exersat la Paris III. În acest cadru ești liber să gândești și să explorezi domenii și aspecte necunoscute dintr-o regiune ideatică fără impunerea unui „cadru” de gândire deja străbătut. Maniera este simplă. Ceea ce ai de făcut îți aparține. Ideile și expresiile îți aparțin iar ceea ce este esențial pentru un centru de cercetare este de a avansa într-o direcție de explorare pe care s-o poți înscrie pe o platformă de comunicare și dialog. In definitiv nu există propuneri teoretice infailibile sau perene ci doar propuneri de eliminat care însă pot servi ca puncte de referință pentru alte explorări conceptuale. Prezentul studiu este și o invitație la un asemenea dialog.

Capitolul 1 - Noțiuni preliminare ale gramaticii cognitive

Categoria și prototipul

Câteva concepte sunt necesare pentru a începe înțelegerea mai în detaliu a demersului cognitiv. Un prim concept a fost generat de analiza modului în care oamenii clasifică diverse obiecte: **categoria**. **Categoriile** (df. George Lakoff, 1987) sunt grupuri de elemente cu graniţe extensibile definite pe baza asemănărilor de familie ("*family ressemblance with extendable boundaries*") (vezi și Evans 2006:28-9, 43, 169 și 248-286; Ungerer 2006:7-45). Categorizarea este o operație comparabilă cu recunoașterea unor paterne / structuri în sensul în care cere abilitatea de a recunoaște elemente similare și capacitatea de a le categoriza împreună. Categoriile sunt *fuzzy* în sensul în care anumiți membrii ai unei categorii au o poziție mai centrală și alții una periferică și permit – în cazul extrem – prezența, existența a două exemplare judecate ca aparținând aceleiași categorii, dar care nu au nici o trăsătură comună. Psihologul Eleanor Rosch (1973, 1976) constată faptul că o categorie este organizată în jurul unei **instanţe prototip**. Anumite exemplare ale categoriei (de exemplu: vrabia) sunt judecate ca fiind exemplarele mai reprezentative ale categoriei (de exemplu: categoria pasăre) faţă de altele judecate ca fiind instanțe mai puțin tipice (de exemplu, rața sau struțul). Apartenența la o categorie este o chestiune de gradualitate. Membrii unei categorii nu au un ansamblu de trăsăsturi definite de o manieră unică pentru toți membrii săi (este mai degrabă o chestiune de ”asemănare de familie” (v și Langacker 1987:17; Ungerer, 2006).

Categoriile sunt obţinute astfel prin judecăţi asupra *gradului de tipicalitate* al unui obiect : cât de tipic este acesta pentru categoria pe care o reprezintă (despre categorie vezi și Miclea 2003:131 sq). ”Asemănările de familie dintre membrii unei categorii pot fi bazate pe similarități formale, dar și pe similarităti funcționale” (idem:133). [4] Gradul de centralitate al unui membru într-o categorie reprezintă deseori o funcție a modului de interacționare cu o categorie particulară la un moment dat (Evans 2006:29). ”Categoriile pot genera inducții și deducții despre indivizii incluși într-o clasă de obiecte; adică pot sta la baza unor predicții asupra comportamentului sau evoluției fenomenului la care se aplică (cuprinzând un obiect într-o clasă, cunoștințele despre clasa respectivă pot fi relevante și pentru obiectul în cauză)” (idem:136). ”O categorie poate fi reprezentată prin reprezentarea mintală (conceptul și **prototipul** sunt reprezentări simbolice), dar și ca un “patern specific al valorilor de activare într-o rețea neuromimetică” (Miclea 2003:145). ”Unele elemente ale unei categorii sunt judecate ca și instanțe mai tipice ale categoriei decât altele; unii membrii ai categoriei sunt mai reprezentativi (**efect de prototipicalitate**)” (idem:146). ”Stabilirea apartenenței la un grup se face prin comparația cu prototipul categoriei fie înțeles ca un exemplar *real* fie înțeles ca un exemplar *ideal* al categoriei” [5] . ”Multe categorii au o dublă reprezentare, prototipică și conceptuală” (idem:150). Deasemenea Evans menționează faptul că un aspect important al reprezentării noțiunilor ține de capacitatea dinamică de a

[4] Miclea (2003) citeaza din studiile lui Rosch (1976, 1980) trăsăturile categoriilor de baza: 1/ au un singur cuvant in limbajul natural; 2/ au o mai mare frecventa de utilizare in limbajul vorbit; 3/ sunt invatate mai devreme decat categoriile supra- si sub-orodnate; 4/ pot fi definite ostensiv; 5/ categoriile de baza sunt cele mai abstracte categorii care pot fi asociate cu o forma fizica specifica (idem:135).

[5] “subiectul uman abstrage tendinta medie sau prototipul categoriei respective” si exista “grade diferite de abstractizare” intre prototip real, ideal si conceptul (Miclea 2003:148-9).

forma simulări (Evans 2006:254). Există posibilitatea de a avea un concept fără a cunoaște proprietățile sale, fără a-i cunoaște definiția (254-5).

Exemple de categorii:

Categoria *fruct* (**măr**; piersică; pară; strugure etc); **mărul** este entitatea prototip a categoriei.

Categoria *mamifer* (balena, calul, maimuța, șobolanul, elefantul etc); dar nu avem un prototip (idem. 147).

Pe scurt categoriile bazate pe prototipicalitate prezintă grade de tipicalitate (nu toți membrii categoriei sunt la fel de reprezentativi pentru categoria dată); marginile categoriei sunt neclare; nu au un set unic de criterii, adică atribute necesare și suficient și au o structura bazată pe ”asemănări de familie” (structura lor semantică are forma unor lecturi reunite și suprapuse) (Lewandowska-Tomaszczik 2007:145). Semnificațiile radiale sunt legate prin asemănarea de familie comună unde membrii unei clase împart o serie de caracteristici din care nici una nu este suficientă pentru apartenența la clasa dată.

Similaritatea necesară categorizării este rezultatul teoriilor personale. ”La nivel cultural diferite categorii sunt generate cultural și prezintă diferențe de la o cultură la alta. Deasemenea ierarhia trăsăturilor luate în calcul este dinamică și depinde de context, intenție sau cunoștiințele de care dispune subiectul” (Miclea 2003: 154). In cele din urmă, pentru Miclea, “clasificarea este mai degrabă rezultatul unui proces de inferență decât al unei judecăti de similaritate” (idem:154). Pentru aceeași categorie contextul poate determina prototipuri diferite. Prototipul poate fi o rezultantă “temporară, contextuală a analizei descendente monitorizate de baza de cunoștințe” (idem:155).

Prototipul

Sistemul de categorizare uman se bazează pe două principii: (1) principiul economiei cognitive și (2) principiul structurii percepute a lumii (Evans 2006:256). Categoriile pot fi distinse în funcție de nivelul de includere. De exemplu o taxonomie (o clasificare) poate cuprinde trei nivele: nivel *supraordonat* (mobilă), de *bază* (masă) și *subordonat* (masă de bucătărie). Rosch (1976) a descoperit că nivelul de bază este cel în care oamenii sunt mai capabili a oferi un ansamblu de atribute comune categoriei (257). Pe când categoriile subordonate au mai multe atribute nivelul de bază este cel mai inclusiv nivel la care se găsește un ansamblu de atribute comune. La nivelul categoriilor de nivel de bază membrii categoriei împărtășesc mișcări motorii (vezi și Ungerer 2006: 72). La acest nivel formele obiectelor sunt similare. Altfel spus nivelul de bază include mai multe instanțe care pot fi identificate în funcție de forma comună a categoriei decât nivelul supraordonat (260). Categoria de nivel de bază AUTOMOBIL, reprezentată de suprapunerea unor forme ale unor diferite modele de automobile, nu implică diferențe semnificative de formă și este ușor identificabilă. Deși la nivelul subordonat se găsște un grad mai mare de similaritate nivelul de bază este mai inclusiv (260). Nivelul de categorizare de nivel de bază este cel mai important nivel pentru categorizarea umană pentru că este cel mai inclusiv și cel mai informativ. La aceste nivel elementele din interiorul categoriei au un maximum de similaritate formală, dar, în relație cu alte categorii, sunt mult mai puține similarități cu membrii altor categorii. Acest nivel împacă cererile divergente ale economiei cognitive. El este nivelul cel mai informativ al categorizării (261). Noțiunea economiei cognitive a fost descrisă în termenii validității indicilor (*cue validity*). Validitatea indicilor este un concept probabilistic care prezice că un indice sau atribut este mai valid ori relevant pentru o categorie dată cu cât este mai frecvent asociat cu membrii acelei categorii (261). Categoriile de nivel de bază simultan își maximizează gradul de includere și capacitatea de distincție care are ca rezultat o economie cognitivă optimă ce oferă o cale de eficiență maximă de reprezentare a informației despre obiectele întâlnite frecvent (261). Prototipul prezintă un aspect formal holistic (este un gestalt bine format) și un aspect funcțional (Ungerer 2006: 34-39). Parțile sale interne sau atributele sau au un maximum de relevanță funcțională. Un scaun tipic este cel ale cărui părți servesc mai bine funcționalitatea sau scopul său. Gestaltul unui prototip poate fi conceput ca un fel de „reducție la esențialul relevant și vizual deși perceput ca un întreg”

(Ungerer 2006: 38). Un prototip poate conține nu numai aspectele grafice bine integrate ci și atribute tipice. De exemplu o „căsuță la țară” tipică conține printre alte elemente componente și proprietăți de tip emoțional și de atitudine (39). Cu alte cuvinet reprezentarea unui prototip nu este schematică ci evocă o reprezentare mai „bogată” în detaliii evocatoare. Prototipul poate fi conceput ca un punct de referință ce permite accesul la o categorie și la membrii săi

Din cercetările lui Rosch reiese că categorizarea se formează pe baza stimulilor perceptuali. Categorizăm pe baza inputului senzori-perceptual de genul formă, mărime, culoare și textură, dar și în funcție de un input kinestezic – senzori-motoriu - ce reprezintă modul de a interacționa cu obiectele. Importanța nivelul de bază ține de proeminența perceptuală. Nivelul de bază reprezintă cel mai proeminent nivel de categorizare. El este nivelul cel mai abstract (cel mai inclusiv și, deci, mai puțin specific) la care este posibil să ai o imagine mentală (262). Nu putem forma o imagine a categoriei MOBILĂ fără a imagina un scaun sau o masă, adică un obiect ce aparține unei categorii de nivel de bază. Nu există o formă recognoscibilă sau semnificativă la nivelul categoriilor supraordonate. In termenii verificării perceptuale obiectele sunt recunoscute mai repede ca membrii ai categoriilor de nivel de bază decât ca membri ai altor tipuri de categorii. Nivelul supraordonat (de exemplu VEHICOL) subliniază atributele funcționale ale unei categorii și îndeplinește o funcție de colectare (grupează împreună categorii asociate strâns în reprezentarea noastră de cunoștințe). Categoriile subordonate îndeplinesc o funcție de specificitate (263). Categoriile manifestă atât efecte de prototipicalitate (prototipul are un număr mai mare de atribute corelaționare) cât și relații de asemănări de familie (265). Totuși anumite categorii nu au prototipe. Prototipurile sunt manifestări de „suprafață”. Ele reflectă numai judecăți de categorizare și nu reprezentările cognitive care dau naștere acestor judecăți (269).

Sistemul lingvistic

Abilitățile noastre lingvistice integrează informația perceptuală într-o structură mentală coerentă și bine definită. Semnificațiile codificate de simbolurile lingvistice fac referință la o realitate proiectată, la o „reprezentare mentală a realității așa cum este ea construită de mintea umană și este mediată de sistemele noastre perceptuale și conceptuale” (Evans 2006:9).

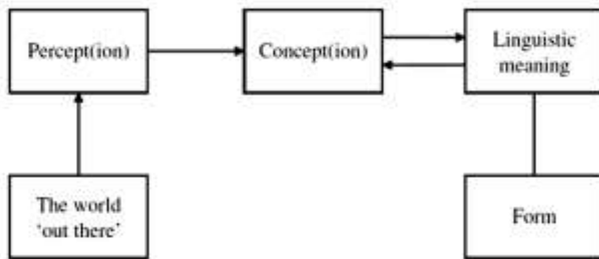


Figure 1.2 Levels of representation

SISTEMUL LINGVISTIC Pentru Gramatica Cognitivă (GC) - așa cum este dezvoltată în lucrările lui Ronald Langacker - toate elementele unui sistem lingvistic sunt:

(i) ***structurile fonologice, semantice și simbolice*** care “au loc ca și părți ale expresiilor”;

(ii) ***schematizările* structurilor admise** și

(iii) ***relațiile de categorizare* între structurile admise** (Langacker 2008:249).

Aceasta este ceea se poate numi condiția de conținut (*content requirement*) (Langacker 2009:2-3). Unitățile pot avea orice dimensiune și orice grad de complexitate internă (Langacker 2009:3). Categorizarea unui element presupune o schematizare a trăsăturilor sale. *Semnificația lingvistică este considerată un caz special de conceptualizare* (Langacker 2008:25). Gramatica reprezintă ceea ce este comun în relațiile de

împerechere dintre sunet și semnificație (altfel spus *gramatica este de natură simbolică* [6]). Semantica este formată din structuri semantice schematice și specifice și relații de categorizare semantice.

De exemplu seria [ROSE], [DAISY], [TULIP] (trandafir, margaretă, lalea) dă naștere unei structuri conceptuale schematice care identifică ceea ce este comun conceptual [FLOARE] care are și o semnificație lexicală. Dar unele grupuri nu au o semnificație lexicalizată. De exemplu: din seria [HORSE], [DONKEY], [ZEBRA] (cal, măgar, zebra) se extrage o concepție schematică [HORSE-LIKE-CREATURE] (o-creatură-ca-un-cal) pentru care nu există o modalitate lexicală de expresie.

Relațiile de categorizare semantică sunt categorizările, indicate prin →, [[FLOWER]→[TULIP]] ori [[HORSE-LIKE-CREATURE]→ [DONKEY]] sau extensiile semantice, indicate prin - - >, [[HORSE] - - > [DONKEY]] în care măgarul este categorizat ca un fel de cal atipic (Langacker 2008:26).

Exemple de unități simbolice permise de regula (i) sau de cerința de conținut sunt substantive ca și [[LUNA] / [luna]] (tulipa sau speranța) [7] . Clauza (ii) permite schemele de clasă de genul [[OBIECT] / [obiect]] care descriu ceea ce au în comun substantivele. Clauza (iii) permite să clasificăm anumite elemente particulare ca și substantive [[[OBIECT] / [obiect] → [[LUNA] / [luna]]] [8] (Langacker 2008:26).

Categorizările și schemele aplicate pentru înțelegerea discursului cinematografic sunt conceptualizari care au fie o semnificație lexicalizată fie sunt concepții semantice lipsite de modalități lexicale de expresie. Pisica dintr-o reprezentare vizuală este categorizată ca PISICA și are o modalitate alternativă lexicală de exprimare. Recunoașterea formelor este o categorizare. De exemplu recunoașterea unei pisici se poate nota ca [[[FELINA] / [felina] → [[PISICA] / [imaginea_unei_pisici]]] în cazul în care recunoașterea se face prin intermediul schemei mai abstracte FELINA față de instanțierea sa mai concretă și mai în detaliu PISICA. De notat că schema poate fi obținută din ceea ce este común și abstractizat dintr-o serie de instanțe particulare ale obiectului în cauză [[[PISICA] / [pisica] → [[PISICA_X] / [imaginea_unei_pisici _X]]]. Altfel spus pisica_x, sa spunem gri cu dungi negre, este o instanță a categoriei supraordonate PISICA, o versiune sau o variană particulară.

Roger Odin (2000) menționează, ca un exemplu de film abstract, secvența din *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick) numită *Jupiter și dincolo* unde pe ecran apare o succesiune fluidă de pete de culoare caleidoscopice aflate în mișcare și transformare. Conceptualizarea acestor imagini în mișcare nu are o denumire lexicală, dar poate fi categorizată de o schemă (sancționată) de o structură semantică de genul [UN FEL DE CĂLĂTORIE ÎN SPAȚIU ȘI TIMP].

Reuniunile simbolice

Pentru GC lexiconul și gramatica formează o *gradație* care consistă în principal în asamblări / reuniuni de structuri simbolice (Langacker 2008:5). **Limbajul** e format și constrâns de funcțiile sale : funcția **semiologică** (aceea de a permite conceptualizărilor să fie simbolizate cu sunete și gesturi) și funcția **interactivă** (comunicare, manipulare, expresivitate, comuniune socială) (Langacker 2008:7) (Evans 2006:8-9). Limbajul, în funcția sa simbolică, doar ajută sau susține construcția unor conceptualizări mai bogate și mai elaborate decât semnificațiile minimale oferite de limbaj (Evans 2006:8). Totodată limbajul poate fi utilizat

---

[6] "Having no independent discernible content, *grammar is reasonably seen as residing in the abstracted commonality of sound-meaning pairings* – that is, as being symbolic in nature", (Langacker 2008:25).

[7] Cuvintele marcate cu capitale între paranteze pătrate reprezintă semnificațiile iar cuvintele marcate normal între paranteze pătrate reprezintă expresia fonologică sau grafică a unității simbolice.

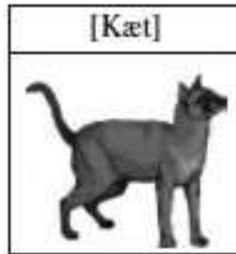
[8] Examples of symb units allowed by case (i) or the content requirement are specific nouns like [[MOON]/[moon]] (tulip, and hope). Clause (ii) permits the class schema [[THING]/[thing]], describing what nouns have in common, and (iii) lets us classify particular elements as nouns, e'g' [[[THING]/[thing]]→ [[MOON]/[moon]]] (Langacker 2008:26).

pentru a activa cadre de experiență (***frames***) care formează structuri de cunoștințe ori informații despre un domeniu sau altul (Evans 2006:11) (Coulson 2000:17-20).

- **”Structura fonologică** a limbajului este formată din sunete, gesturi, semne ortografice manifestate explicit (ne intereseaza mai mult reprezentarea cognitivă a structurilor fonologice și nu implementarea lor fizică actuală), deci *expresii capabile să îndeplinească un rol simbolizant”* (Langacker 2008:15). Dar expresiile pot fi vizuale: gesturi, pictograme, grafice sau forme vizuale.
- **Structura semantică** a limbajului este formată din conceptualizări exploatate pentru scopuri lingvistice, ca semnificații ale expresiilor (Langacker 2008:15).
- **Structura simbolică** încorporează o structură fonologică și una semantică și poate fi reprezentată ca o legatură stabilită între două structuri; în care fiecare structură este capabilă să o evoce pe cealalaltă. (Langacker 2009:1)

De exemplu :

pisică = [[PISICĂ] / [pisică]] este o reuniune simbolică simplă, dar reuniunile simbolice pot fi si complexe. Ea poate fi reprezentată ca:



Imaginea pisicii din figura 1.1 nu reprezintă un referent în lume ci ideea de pisică. Imaginea din cadru reprezintă semnificația convențional împerecheată cu forma pronunțată ca [pisică] (Evans 2006:7).

REUNIUNILE SIMBOLICE (*symbolic assemblies*) variază în funcție de:

1. complexitatea simbolică

(sharp < sharpen < sharpener < pencil sharpener < *electric pencil sharpener*)

(ascuțit < a ascuți < ascuțitoare < ascuțitoare de creion < *ascuțitoare de creion electrică*) (Langacker 2008:21).

2. gradul de specificitate

((6) V1x in the Nb → kick X in the shin → kick my pet giraffe in the shin);

V1x în Nb → lovesc pe X în bărbie → lovesc girafa mea de pluș în bărbie

3. și ***gradul în care au statut de unități și devin convenționale într-o comunitate lingvistică*** (înrădăcnarea și statutul de unitate pentru un vorbitor particular și convenționalitatea pentru o comunitate lingvistică) (Langacker 2008:21) [9] . Paternele gramaticale sunt descrise ca și ***scheme de construcție*** : reuniuni schematic simbolice (Langacker 2009:5). Prin schematizarea uzului lingvistic sunt obținute schemele. Prin epurarea de elementele variabile din structurile actual utilizate se păstrează elementele comune. Reuniunile simbolice, unitățile gramaticle nu sunt decât scheme. Un patern de utilizare instanțiază o schemă corespondentă. Instanțierile sunt instanțe specifice ale unei reprezentări schematice. În funcție de convenționalitate sau de gradul lor de înrădăcinare, obținut prin recurență, schemele rezultante au grade diferite de schematicitate (Evans 2006:116). Cunoașterea gramaticii este reprezentată mental sub forma unui inventar structurat ca o rețea de legături stabilite între unități simbolice. Aceste unități simbolice, în gramatica

[9] “the different facets of lexicon and grammar can all be characterized as symbolic assemblies occupying various regions in the abstract space defined by these three parameters” (Langacker 2008:21)

cognitivă, pot fi elemente lexicale (clase „deschise") sau elemente gramaticale (clase „închise") (Evans 2006:513). Acest inventar astfel configurat reprezintă structura semantică. Structura semantică constituie forma convențională pe care structura conceptuală o ia în expresia sa lingvistică. Lingviștii cognitiviști susțin că gramatica are semnificație dat fiind că are o bază conceptuală. Gramatica este derivată și reflectă experiența corporalizată la fel ca și în cazul expresiilor lexicale. Diferența dintre elementele „deschise" și „închise" (lexicale și gramaticale) constă în gradul de specificitate semantică sau în gradul de schematicitate a unității lingvistice codificate. Trebuie să menționăm că în cazul expresiilor vizuale (fotografia, filmul) gradul de specificitate al formelor recunoscute de spectator este mare sau mai concret (non abstract). Deasemenea gradul lor de convenționalitate este mic iar schematizarea este mai slab percepută.

Schema în gramatica cognitivă

Schemele sunt matrice pentru expresii. Ele reprezintă ceea ce este comun mai multor expresii. Schemele sunt similare expresiilor pe care le caracterizează și diferă doar în *gradul de abstractizare* (Langacker 2009:2). Pe scurt o schemă este un concept supraordonat care specifică elementele comune sau ceea ce au în comun mai multe concepte specifice (Tuggy 2007:83 sq; vezi și Evans 2006:115 sq, 216). Conceptele specifice sunt **instanțieri** sau **elaborări** ale schemei. Diferența dintre schemă și elaborare constă în gradul de specificitate, de detaliere; schema este mai abstractă și este compatibilă cu mai multe opțiuni posibile. Toate conceptele umane sunt schematice într-un grad diferit. Exemple de relaționare între concepte situate pe axa schematicității pot fi: lucru →animal→mamifer→rozător→veveriță→veveriță de teren sau a se mișca→a face o locomoție→a fugi→a sprinta. Săgeata → indică faptul că termenul din stânga este "schematic pentru" iar cel din dreapta este "o elaborare a". Schematicitatea are loc atunci când conceptualizatorii (subiectul uman) compară structuri mentale și percep similarități între ele. Actul de comparație este asimetric căci compară o structură *țintă* cu un *standard*. Gradul de recunoaștere a standardului în țintă este un parametru de diferențiere între comparații. Relația poate fi de **schematicitate deplină** (*full schematicity*) (A→B) atunci când toate trăsăturile standardului sunt păstrate în țintă sau de **schematicitate parțială** sau **extensie** (A - - > B) atunci când există o omisiune, contravenție sau o distorsiune a specificărilor standardului. Dacă o comparație mentală și o judecată de acest gen este repetată atunci are loc o facilitare a reactivării relației și are loc o înrădăcinare și relația devine convențională. In consecință structura cognitivă nonlingvistică devine lingvistică dacă această structură este utilizată ca parte a unei structuri fonologice sau semantice (ori expresive).

Dar este de notat că nimic nu împiedică o comparație inversă în care ținta devine standardul și standardul este perceput ca țintă. Atunci când există o schematicitate parțială într-o direcție poate exista același mecanism și în direcție opusă, A - - > B și B - - > A pot avea loc (Tuggy 2007:86).

In Gramatica Cognitivă (GC) paternele gramaticale sunt reprezentate prin scheme. O construcție gramaticală este o schemă abstractizată dintr-o serie de expresii necesară pentru a identifica ceea ce le este comun (la orice nivel de specificitate). Expresiile și paternele pe care le instanțiază sunt la fel în natura lor fundamentală iar diferența este numai în gradul de specificitate. Atunci când sunt convenționalizate pentru o comunitate de vorbitori ele sunt unități lingvistice și unități lexicale (Langacker 2009:2). Conceptele supraordonate sunt generalizări și ca atare există în mintea vorbitorilor ca și scheme. Ceea ce este numit de alte gramatici ca "regulă", "patern" sau "*template*" (șablon ori tipar) sunt în GC scheme. Este o chestiune empirică dacă aceste scheme sunt parte din sistemul lingvistic al vorbitorilor; dacă nu sunt, atunci ele sunt doar pentru descrierea operată de lingvist.

Un aspect important este dat de faptul că orice act de comparație care duce la o judecată de schematicitate parțială implică activarea specificărilor pe care le au în común entitățile comparate și, în măsura în care aceste specificații formează un concept coerent, el va tinde să fie schematic pentru cele două entități comparate (Tuggy 2007:87). Astfel relația de tip A→B tinde să faciliteze stabilirea lui C, adică schema care subsumează pe A și B. Schemele sunt imanente în elaborările lor. Pentru că, prin definiție, specificările lui C

sunt imanente sau prezente în A și B, atunci de câte ori A sau B e activat și C este activat. Dacă ne gândim la ”veveriță” atunci activăm și ”rozător”, ”mamifer”, ”animal” etc. (v figura. 4.1 Tuggy 2007: 88)

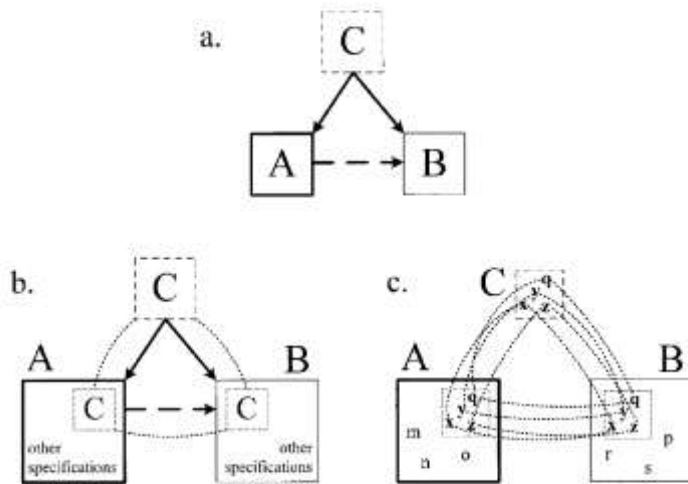


Figure 4.1. Extension tends to facilitate establishment of schemas

Relația de schematicitate este centrală pentru caracterizarea categoriilor. Categoriile nu sunt definite numai prin trăsături necesare și suficiente ci permit și categorizări obținute pe baza compararației cu un prototip al categoriei. O elaborare dată poat să aparțină mai multor categorii sau clase; poate elabora mai multe scheme în același timp. Între elaborare și o schemă are loc o relație de sancțiune. Structurile elaborate, să spunem neatestate convențional în limbă, sunt judecate ca bine formate în gradul în care sunt sancționate de structuri bine formate. Paternele schematice sancționează atât structurile stabilite cât și cele noi iar o nouă structură este acceptabilă automat în cazul în care elaborează direct o schemă sau un set de scheme bine elaborate (Tuggy 2007:100). In cazurile extreme poate să nu existe o sancțiune clară și o structură poate fi inventată și apoi prin repetiție constantă să devină stabilită. Analogía servește ca bază pentru o schemă incipientă (102).

Limbajul figurativ. Metaforele și metonimiile presupun extensii de la un standard (sensul ”literal”) la o țintă (sensul ”figurativ” (102). In cazul metaforei configurația particulară (construalul) rămâne constantă iar conținutul conceptual se schimbă iar în cazul metonimiei conținutul rămâne constant iar profilul se schimbă. In cazul metaforei rezultatul este extragerea unei scheme coerente față de care sensul literal și figurat sunt instanțe (103).

Domeniul semantic

Domeniul

O mulțime de domenii cognitive evocate de o expresie formează baza pentru semnificația sa (conținutul de construit, dar și selectia domeniilor este o parte din construal sau modul particular de a accesa domeniul – vezi infra) și reprezintă o **matrice** (matricea e complexă în sensul în care cuprinde multiple domenii cognitive (Langacker 2008:44). **Domeniul** este orice gen de concepție sau domeniu de experiență (“*any kind of conception or realm of experience*” (Langacker 2008:44).

Domenii fundamentale (*basic*) sunt spațiul, timpul, cromatica, sonorul, temperatura, mirosul, gustul etc – adică acele domenii cognitive ireductibile, nici derivabile ori analizabile în alte concepții. Ele sunt zone de potențial în care conceptualizări pot avea loc și concepte specifice pot să ia naștere. (Langacker 2008:45). De exemplu: spațiul și timpul nu sunt în sine concepte, ci doar extensionalitatea spațială sau temporală în care configurațiile sunt manifestate și are loc schimbarea [10] (Langacker 2008:45).

Domenii non fundamentale (*nonbasic*) sunt orice gen de conceptualizare care poate fi exploatată pentru scopuri semantice; pot fi concepții manifestate instantaneu la nivelul conștiinței (imaginea unui cerc) sau scenarii elaborate pe care le putem conceptualiza numai etapă cu etapă printr-un timp de procesare (pași succesivi într-o indicație procedurală complicată) (Langacker 2008:45).

Domeniile sunt incluse în nivele de organizare conceptuală. Ele sunt aranjate in ierarhii (Langacker 2008:45). Domeniul este pentru Fillmore, **cadru** (*frame*) și pentru Lakoff, **Model Cognitiv Idealizat** (*idealized cognitive model*) ICM, (Langacker 2008:46) (vezi deasemenea la Minsky, 1975, **frames,** la Rumelhart, 1976, **schemata** și la Shank & Abelson, 1977, **script** = secvență idealizată de acțiuni (*idealized sequence of actions*) (Langacker 2008:47) (Lakoff 1987:116 sq). Pentru Gilles Fauconnier domeniul este un **spațiu mental** care poate fi organizat de către un cadru (2002, 2007). Pentru Fillmore domeniul este **scena**: ”orice fel de segment coerent de credințe umane, acțiuni, experiențe sau imaginări” (Fillmore 1975:124, apud Tuggy 2007:104). Am propus pentru acest concept noțiunea de **sistem descriptiv** (SD). Am utilizat pentru acest domeniu matrice evocat de o expresie termenul de **Sistem Descriptiv** (SD) echivalat cu sistemul enciclopedic de structurare a semnificației unei expresii (Deaca 2009, 2013) notat aici cu diacriticele /sistem descriptiv/. Acesta este analizat în filmele lui Federico Fellini.

„Putem spune că **ICM** sau domeniul semantic aduce conținutul conceptual al expresiei, baza pentru semnificația sa, semnificație care rezultă în construcția acestui conținut de o manieră anume” (Langacker 2008:46). De exemplu: *junior* (student în anul al doilea = *sophomore*) își derivă semnificația din impunerea unui construal particular asupra unui conținut oferit de un domeniu, un frame sau un ICM. Conceptualizarea rezultantă poate să funcționeze ca domeniu/frame/ICM/spațiu mental pentru o altă expresie (ex *sophomore yearbook*) (Langacker 2008:46).

Un exemplu de prezență cinematografică a unui sistem descriptiv se poate găsi în *Saving Private Ryan* (Steven Spielberg, 1998) - scena debarcării – ori în *Lancelot du lac* (Robert Bresson, 1974) (40:00) – scena turnirului în care camera cadrează sistematic fragmetele metonimice ale obiectelor din arena turnirului. De exemplu în ilustrația alăturată se vede doar crupa calului – construalul - iar celelalte elemente ale scenei conținutul semantic oferit de domeniul arenei turnirului – spectatorii, arena, concurenții, steagurile, caii, slujile, paji – nu sunt prezente în cadru. Metonimic sunt profilate pe ecran doar părți ale unui sistem descriptiv /turnirul/ care este evocat imaginar de către spectator. Găsim deasemenea sisteme descriptive bazate pe referințe textuale sau iconice culturale în *Sayat Nova* (Sergei Parajanov, 1968) care însă sunt greu identificabile pentru un spectator occidental.



[10] “are not themselves concepts but simply the spatial and temporal extensionality in which configurations are manifested and change unfolds” (Langacker 2008:45).

Deasemenea Eisenstein în *Octombrie* (1928) (20:18) utilizează planul metonimic pentru o scenă de mulțime: /regimentul care înaintează/. De notat că sistemul descriptiv poate face parte dintr-o construcție mentală de tip metaforic în care regimentul care avansează reprezintă /revoluția care *înaintează*/.



Scriptul – Shank & Abelson

Studiile lui Shank & Abelson a fost concentrate asupra modului în care cunoștințele despre lume sunt structurate în mintea oamenilor (*knowledge structure*). Din analizele lor rezultă că conceptualizările pot fi active (actor / acțiune / obiect / direcție / instrument) sau statice (obiect (este în) / starea (cu valoarea)) și sunt formate din acțiuni primitive: *atransfer*, *ptransfer, propel (application of force), move, grasp, ingest, expel, mental transfer, mental build (imagine, decide, conclude, consider*) (Shank & Abelson, 1977:14). *"Un episod standardizat generalizat* (*standard event sequence*) generat de memoria unor episoade sau experiențe personale se va numi script **(**Shank & Abelson, 1977:18sq). El este "o secvență de acțiuni predeterminate, stereotipe, care definește o situație bine cunoscută" și "trebuie să fie văzut din punctul de vedere al unui rol particular". Scriptul este format din "căsuțe goale" (*slots*) și din cerințele ca ceva să umple aceste căsuțe goale (1977:41). El conține o regulă de recuperare a pașilor care au fost lăsați deoparte într-un lanț causal și are deasemenea "un rost sau un scop principal" (are, ca și o narațiune, o idee principală) (1977:38). Pentru Lakoff scriptul este clasificat ca și **scenariu** (Lakoff 1987:285).

Scriptul conține *secvența de evenimente* (*roluri și puncte de vedere*), actorii, decorul, scena (acțiuni) și o indicație asupra ceea ce este introdus și ceea ce este produs (entry->result). El are informații auxiliare associate acțiunilor tipice, elemente predictive precum și o cale (*path*) (shank 1977:43). Scriptul poate avea căi ocolite, detururi (*detours*), interacțiuni sau ambiguități (shank 1977:60). Când un script este instanțiat *(called for use)* actorii din poveste vor asuma roluri. "Înțelegerea este fundamentată pe cunoaștere. Acțiunile altora au sens doar dacă sunt parte dintr-un patern de acțiuni care au fost deja experimentate. Derivațiile de la paternul standard sunt procesate cu o doză de dificultate" (Shank 1977: 67). Totodată contextul de învățare este asimilat conținutului învățat (Exemplu: studiu de caz în Shank, 1977: 60). Exemplu în Bechtel (1993: 290) care ilustrează cum copii grav retardați au dificultăți în testele de evaluare a cunoștintelor (ce au învățat) dacă testul este efectuat într-o altă camera sau de către un alt examinator (apud. Garcia & DeHaven, 1974).

Accesarea domeniilor

Domeniile unei matrice complexe sunt în suprapunere parțială (*overlap*). Unele sunt centrale (activate automat), altele sunt mai puțin consistent evocate și altele sunt atât de periferice încât sunt evocate numai în circumstanțe speciale (Langacker 2008:48). Un lexem dă acces la o mulțime de domenii, dar o face preferențial: facând ca unele domenii să fie mai degrabă activate (*likely to be activated*) (Langacker 2008:48). De exemplu : *Cuțit* (unde domeniul bucătărie este central) /vs/ *pumnal* (unde domeniul vânătoare este central) (*knife* vs *dagger*) sau *escargot* (unde domeniul *fancy cuisine* este central) /vs/ *snail* (melc) (unde domeniul *fancy cuisine* este periferic).

Semnificația lexicală încorporează căi convenționale de a accesa o porțiune de cunoștiințe enciclopedice (Langacker 2008:49). Tendința de activare a unui domeniu e probabilistică, nu absolută iar probabilitățile sunt subiect de modulare contextuală și, în cele din urmă, variază în timp în funcție de vicisitudinile de uz (Langacker 2008:49). **Domeniile** conceptuale există independent de orice expresie particulară, ele nu sunt specific lingvistice, ci sunt resurse conceptuale care pot fi exploatate pentru scopuri lingvistice, (Langacker 2008:53). Nu există o linie specifică de demarcație între semnificația lingvistică și cunoștințele generale sau interpretarea contextuală (Langacker 2008:50) [11] . Limbajul nu este un "modul" sau "facultate mentală" autonomă, auto conținută (vezi Fodor, 1983) (Langacker 2008:50).

Lexiconul /vs/ Gramatica

Pentru GC **lexiconul** înseamnă o mulțime de expresii fixate, dar nu există o linie de demarcație între lexicon și expresiile nonlexicale (expresii mai mari decât un cuvânt și cuvinte noi – *dollarless* -, adică non familiare și non stabilite convențional; *familiaritatea și convenționalitatea sunt chestiuni de gradualitate*) (Langacker 2008:16) [12] . ”Gramatica și lexiconul formează o continuitate ce poate fi descrisă ca o suită de reuniuni de structuri simbolice (perechi formă-semnificație) iar gramatica încorporează semnificația ca unul din poli săi” (Langacker 2009:38). Gramatica este formată din reuniuni simbolice legate prin corespondențe. In CG o mulțime de structuri sunt acceptate în lexicon ca unități lexicale, pornind de la unitățile simbolice schematic fonologice sau semantice până la reuniunile simbolice de o indefinită complexitate simbolică (idiomuri sau proverbe) (Langacker 2008:22). *Nu există un loc unde se oprește lexiconul și începe gramatica*, dar pot fi operate distincții (pe baza **specificității**, de exemplu : unele unități specifice sunt privite ca unități lexicale, dar altele sunt schematice și tind să fie considerate ca unități gramaticale) (Langacker 2008: 22). Chiar și elementele considerate **marker gramaticali** cu expresie fonologică, dar schematice semantic sunt privite in CG ca având o semnificație.

Să notăm că schematizarea se aplică în cazul unităților fonetice sau grafematice, adică literele. Variantele de literă: (a, *a*, Λ, a, **a**, a, **a**) sunt recunoscute ca instanțiind un tip schematic de (a). Cuvintele grafice sunt și ele recunoscute pe baza asocierii familiare și convenționale cu o structură semantică. Dealtfel citim primele trei litere ale unui cuvânt și partea de sus a literelor. Litere obstrucționate în partea de jos a grafismului sunt recunoscute, dar cele a căror parte superioară este ascunsă cu o mască sunt mai greu recognoscibile. Deasemeni avem dificultăți în a recunoaște fețe umane cu ”capul în jos” sau nu distingem diferențele fine dintre fețele unor indivizi din Asia (toți chinezii arată ”la fel”). De o manieră similară are loc recunoașterea formelor grafice pe un ecran : în funcție de familiarite și convenționalitate. Deasemnea, în cazul

---

[11] "the absence of any specific line of demarcation that strictly separates linguistic meaning from either general knowledge or contextual interpretation" (Langacker 2008:50).

[12] "a clear demarcation between lexicon and grammar is far from evident. (…) *grammar can be described with **symbolic assemblies** that vary along the same parameters as those describing lexicon*, and within the same ranges of values) (Langacker 2008:18).

filmului anumite structuri – unități simbolice cu grad mare de specificate și complexitate - care sunt repetate în diverse filme: montajul în continuitate (Bordwell, 1985 a), dialogul față în față, *cross cuttingul* sunt mai mult sau mai puțin familiare și convenționale; sunt sancționate de o schemă tip mai abstractă. Dar lexiconul nu privește doar paternele de organizare expresivă a discursului cinematografic (montajul, cadrarea) ci și recunoașterea obiectelor din diegeză. Ca să fim mai expliciți categoria de automobil are mai multe instanțe expresive în film: cadillac, renault, camionetă, dacia etc.

Clasele gramaticale, deși nu au o manifestare fațișă, sunt o mulțime de structuri simbolice care funcționează la fel în anumite privințe (substantiv, verb, adjectiv, adverb). Deci avem de a face cu membrii unor clase în care toți membrii instanțiază o descriere semantică schematică a ceea ce le este comun abstract [13] (Langacker 2008:23).

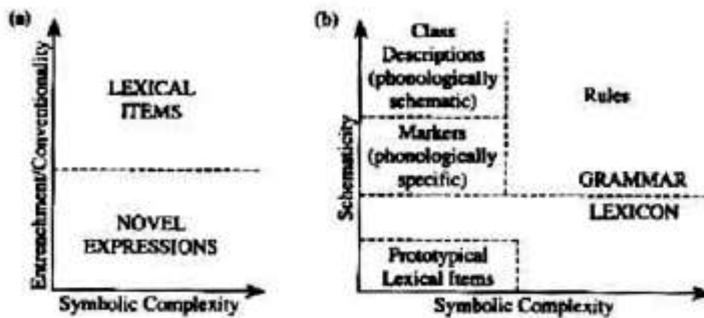


FIGURE 1.4

Exemplu: pentru clasa substantivului: un lucru, [[THING/LUCRU]/[...]], nu sunt proprietăți fonologice particulare specificate. O expresie este un substantiv dacă instanțiază această schemă (Langacker 2008:23). [[THING/LUCRU]/ [...]]→[[LUNĂ]/[lună] (*lună* este un substantiv pentru că este o structură simbolică care desemnează un lucru).

Regulile gramaticale. Regula înseamnă caracterizarea unui patern sub forma unei scheme. Ea reprezintă *șabloane / structuri / modele (template) abstracte obținute prin întărirea a ceea ce este comun inerent într-o mulțime de instanțe* (Langacker 2008:23). Cunoașterea unor structuri gramaticale este echivalentă cu stăpânirea *unui inventar vast de reuniuni simbolice care diferă unele de altele în gradul de schematicitate și de complexitate simbolică* (Langacker 2008:24) [14] . Gramatica este fundamentată de structuri simbolice, fiecare reductibilă la o împerechere formă-semnificație (Langacker 2009:2). Gramatica conține regularități de varii grade de generalitate – paterne internalizate de utilizatori pe care lingviștii le descoperă și le descriu (Langacker 2009:2). ”Gramatica nu e autonomă față de semantică, semantica nu este bine delimitată și nici în întregime compozițională iar limbajul își extrage resursele din sisteme cognitive mai generale și capacități mentale de care nu pot fi separate” (Langacker 2009:40).

Unitățile simbolice cinematografice sunt nu petele de lumină pe ecran (ca și analog al unităților fonologice) care mai apoi sunt computate în unități mai mari, ci sunt *unități perceptuale instanță*: fie cum e mișcarea de cameră (are sens și este apropiată de *marker*-ul gramatical) – indici (*cues*) de lectură - fie sunt unități deja *figurativizate* – percepții date în actul de lectură, de uz - și apoi diegetizate (reuniuni simbolice situate într-un univers conceptual-vizual sau în domenii semantice date [[O CASĂ]/[imaginea unei case]].

Pot să înțeleg o unitate simbolică ca instanțiind un lucru (a THING/ UN LUCRU) → [[O CASA]/[imaginea unei case]]. Acest lucru va avea un “comportament” - va relaționa cu alte unități reprezentate în proiecția cinematografică – astfel încât va fi considerat ca fiind un obiect într-un univers

[13] “the members of a class all instantiate a schematic description representing their abstract commonality” (Langacker 2008:23).

[14] “A speaker’s knowledge of grammatical patterns resides in a vast inventory of symbolic assemblies ranging widely along the parameters of schematicity and simbolic complexity” (Langacker 2008:24).

conceptual de referință, o diegeză. Imaginea unei case reprezintă o instanță a unui obiect în universul diegetic dat. O casă, ca și un obiect, este solidă și constantă în timp. O unitate simbolică care nu va respecta aceste premize – de exemplu casa va avea zidurile moi și forma ei se va metamorfoza în timp – va fi considerată o extensie atipică a schemei obiectale. Conceptul de casă presupune o serie de inferențe care fac parte din definiția sa enciclopedică. Aceste inferențe sunt convenționalizate și presupun o schematizare a lor: o casă are tipic un acoperiș care e sus și o fundație care e jos. Imaginea unei case "pe dos" presupune o relație cu această schemă.

Dar pot sa înțeleg o unitate expresivă simbolică ca fiind o instanțiere a unei scheme formale, adică pot să categorizez în alt domeniu conceptual (de exemplu: acela de discurs vizual) și fac astfel o analiză a procedeelor formale cinematografice. (O IMAGINE) → [[IMAGINEA UNEI CASE]/[imaginea unei case]]. Imaginea unei case reprezintă o instanță a unei reprezentări a unei case. În aceste condiții filmul este un text format din unități simbolice de diverse naturi ce dau acces sau sunt categorizate în diverse domenii conceptuale.

GC are o structurare de tip sistem în care unitățile subsumate unei categorii îndeplinesc o funcție similară, dar, în același timp, sunt mutual exclusive (Langacker 2009:223). Dar în GC nu este acceptată poziția structuralistă conform căreia elementele lingvistice își derivă valoarea *numai* din poziția într-un sistem de opoziții. Sarcina importantă este de a oferi o reprezentare pozitivă în termenii conținutului conceptual și al construalului. Sistemul de elemente schematice gramaticale (elementele de clasă „închisă" formează un eșafodaj sau o „schelă" care structurează conținutul de semnificație oferit de sistemul lexical. Din perspectiva gramaticii cognitive nu este nevoie de a propune reguli gramaticale căci semnificația schematică codificată de elemetele de clasă „închisă" implică modul în care unitățile gramaticale pot fi combinate în interiorul unor construcții complexe (Evans 2006:514).

Procesele cognitive în GC

O serie de **procese cognitive** – independente **-** sunt utilizate și intrinsec manifestate în limbaj cum ar fi :

1/ **Asocierea.** Stabilirea unei legături psihologice între două elemente cognitive cu potențialul de a influența o procesare ulterioară ; așa cum se manifestă în relația simbolică ;

2/ **Automatizarea.** O structură complexă poate fi automată și cere doar puțin efort conștient (cum ar fi legatul șiretului sau al cravatei) ; o structură, prin repetiție, poate să obțină o înrădăcinare progresivă (*progressive* ***entrenchement*****)** [15] și, eventual, poate să devină stabilită ca și unitate (Langacker 2008:16) [16] ;

3/ **Schematizarea.** Procesul de extracție a ceea ce este comun inerent în multiple experiențe pentru a ajunge la o concepție având un nivel superior de abstracție (Langacker 2008:17) [17] . Schematizarea poate avea loc la orice nivel de abstracție posibil (Langacker 2009:4). Exemplu: *Ring* = **schema** = entitate circulară > obiect circular > ornament circular pe corp > bijuterie circulară pe deget = **instanțiere** ori elaborare (Langacker 2008:17).

4/ **Categorizarea** înseamnă interpretarea experienței în funcție de structuri deja existente iar **categoria** poate fi înțeleasă ca o mulțime de elemente judecate echivalente pentru un anume scop (Langacker 2008: 17).

[15] "Asocierea repetata a unui stimul complex du o anumita categorie determina activarea mai rapida a categoriei respective intr-o sarcina de recunoastere a stimulului, chair daca categoria respectiva nu face parte din nivelul de baza" Miclea 2003:135-6).

[16] Vezi o definitie a *schemei* ca structura (pattern) de activare a unor descriptori sau trasaturi enciclopedice implementata pe o retea neuronala la Miclea (2003:49) "daca, deschizand usa unei biblioteci, intrezarim o biblioteca, ne asteptam sa gasim in acelasi loc si carti, un scaun de birou, dar nicidecum un WC sau o cada de baie. Acest pattern de activare format prin propagarea starii de activare, excitativ spre unele unitati si inhibitiv spre altele, reprezinta schema cognitiva a unui birou".

[17] « the process of extracting the commonality inherent in multiple experiences to arrive at a conception representing a higher level of abstraction » (Langacker 2008:17).

Categorizarea poate fi de *elaborare* în măsura în care o structură instanțiază o schemă fără distorsiune sau poate avea o relație cu un anume grad de conflict cu schema și atunci schema este un prototip (relație de *extensie*) (Langacker 2009: 4). „O expresie particulară este categorizată de mai multe scheme fiecare reprezentând o fațetă a structurii sale" (Langacker 2009:4).

Dacă A aparține unei categorii atunci el poate fi utilizat pentru a categoriza o altă structură, B care, în acest caz, va deveni un membru al categoriei. Categorizarea are loc când A este schematic pentru B, astfel încât B elaborează sau instanțiază pe A (A→ B). B este integral compatibil cu A, dar este caracterizat cu mai multă precizie și detaliu.

Exemplu: *Ring*

(a) entitate circulară → arena circulară

(b) A = arena circulară - - > B = arena rectangulară. A este **prototip** și B o **extensie** a lui (marcat ca - - >)

Unitățile lexicale pot fi ordonate în funcție de gradul lor de schematicitate sau specificitate

(5) entitate → creatură → animal → câine → pudel

do → act → propel → throw → fling

In memorie – modul de stocare uman – schema are și o latură 3D și o latură de "computaționalitate" obținută din combinarea unui set de trăsături invariante, "primitive volumetrice" și "scheme preconceptuale" în recunoașterea obiectelor (Marr 2010: 305-320 și Noe & Thomson 2002: 259 sq). "In film cunoaștem un obiect atunci când știm cum poate fi văzut indiferent de poziția în care a fost actual vizualizat. Cunoașterea noastră a obiectului este de așa natură încât putem să ne imaginăm că ne mișcăm înăuntrul spațiului și putem să preluăm diverese unghiuri de vizualizare fără a altera obiectul cunoscut. Obiectul capătă o calitate "ideală" sau "abstractă". Cunoscând cum obiectul ar putea fi văzut este foarte aproape de a imagina un obiect care nu e vizualizat deloc" (Branigan 1992: 15). Givon amintește că, în domeniul limbajului natural, construcțiile gramaticale nu sunt reținute de interlocutori, ci doar informația lexicală și propozițională (Givon 2005: 107-108). Modelele mentale pe care construcțiile gramaticale le manipulează și le activează sunt automate, implicite și sub-conștiente. Structurile gramaticale utilizate în discurs sunt uitate în profitul informațiilor propoziționale și a structurii coerente multi-propozițională.

Semantica enciclopedică: cadrul și domeniul semantic

Sensul lexical are o structurare enciclopedică. El este generat de maniera particulară de a accesa un corp deschis de cunoștințe (open-body) care este conectat la un anume tip de entitate (Langacker 2008: 39; Evans 2006: 160 sq)) [18] . Cuvintele sunt puncte de acces către depozite vaste de cunoștințe sau informație legate de un concept particular sau un domeniu conceptual. Componentele de cunoaștere (elementele din corpusul de cunoștințe) au diferite grade de centralitate. Unitățile lexicale rezidă în căi convenționale de acces la domenii de cunoștiințe – nu exclusiv lingvistice – care sunt *evocate variabil și probabilistic* (Langacker 2008:39) [19] . Pentru Langacker un **domeniu semantic** reprezintă experiențe mentale, spații reprezentaționale, concepte sau complexe de concepte (Langacker 1987:147). Altfel spus domeniile sunt entități conceptuale de diverse grade de organizare și complexitate. Pentru ca o structură de cunoștințe să fie considerată un domeniu semantic trebuie să ofere informație de fundal pentru concepte lexicale care să fie înțelese și utilizate în limbaj.

---

[18] Despre distincția enciclopedie vs dicționar și cunoștințele enciclopedice la Umberto Eco,1976, *A Theory of Semiotics,* Indiana UP.

[19] http://www.visualthesaurus.com = un dicționar bazat pe tipicalitate și pe noduri de acces. Vezi deasemenea prezentarea unei rețele conexioniste de reprezentare a cunoștințelor formată din descriptori și probabilități de coocurență la Rumelhart, Smolensky, McClelland si Hinton, 1986, apud Miclea 2003:47; retea conectionista :37 sq).

Setul de domenii care structurează un concept lexical se numește **matricea de domenii** ale acelui concept (Evans 2006: 230). De exemplu cunoștințele noastre despre păsări includ forma lor, faptul că sunt dintr-un material fizic, că performează activități de genul zborului și mâncatului, că au un ciclu aviar de la ou la moarte etc. Astfel aceste aspecte ale conceptului de *pasăre* sunt specificate într-o varietate de domenii diferite cum ar fi SPAȚIUL, OBIECTELE FIZICE, VIAȚA, TIMPUL etc. (Evans 2006: 230).

Perspectiva enciclopedică asupra semnificației

Semnificația unui cuvânt nu poate fi înțeleasă independent de un vast repertoriu de informații enciclopedice. Informațiile enciclopedice sunt determinate de interacțiunea umană cu alții (experiența socială) și cu lumea înconjurătoare (experiența fizică) (Evans 2006: 206). Pentru Langacker domeniile fundamentale sunt structuri de informații derívate din experiențe senzoriale și perceptuale preconceptuale care formează baza pentru constituirea unor domenii mai abstracte ce corespund **cadrelor** semantice propuse de Fillmore (207). Cuvintele reprezintă puncte de acces către acest sistem de informații sau de cunoștințe. Sensul cuvintelor este legat de cadrele semantice și domeniile de experiență umană (211). Un **cadru semantic** (*semantic frame*) (Fillmore) (Evans 2006: 166, 222 sq) sau un **domeniu semantic** (Langacker) (Evans 2006: 166) reprezintă o schematizare a experienței (o structură de cunoștințe sau informații) care este reprezentată la nivelul conceptual și păstrată în memoria de lungă durată și care relaționează elemente și entități asóciate cu o scenă cultural constituită, o situație sau un event din experiența umană (211). Cuvintele și construcțiile gramaticale sunt astfel funcțional conectate cu domeniul / cadrul astfel încât semnificația lor nu poate fi înțeleasă independent de cadrul lor asociat (222). De exemplu cuvântul „aorta" este legat de un concept lexical particular care nu poate fi înțeles fără cadrul SISTEM DE CIRCULAȚIE SANGVINĂ AL MAMIFERELOR (210). Deasemenea semnificația codificată a unui cuvânt este o funcție a utilizării sau a semnificației pragmatice. Un cuvânt nu este semnificativ decât ca o consecință a unei utilizări (211). Un cadru semantic este format (vezi Barsalou 1992a apud Evans 2006:223-225) din valori-atribut și invariante structurale.

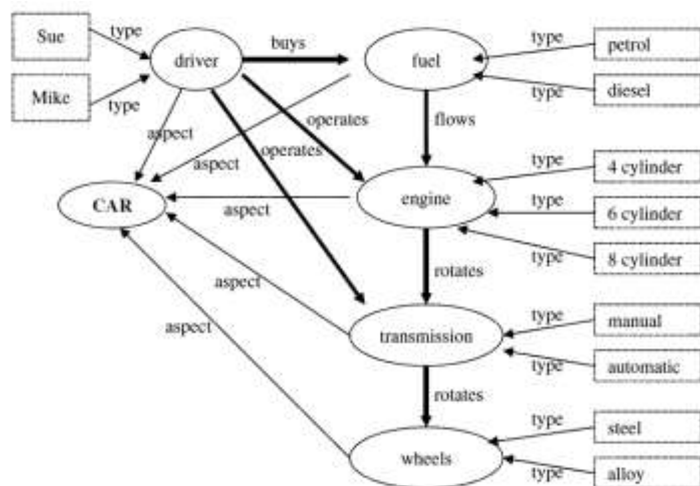


Figure 7.3 A partial frame for CAR (adapted from Barsalou 1992a: 30)

Pragmatica cognitivă

Pentru GC este adoptată semantica enciclopedică. Pentru GC un item lexical (un cuvânt) are o serie de semnificații (este polisemantic). Semnificațiile sunt convenționalizate în grade diferite (unele sunt prototip, altele sunt schemă și altele sunt relații de categorizare prin care se formează o rețea) (Langacker 2008: 37). Semnificația este (i) consolidată în mintea indivizilor și (ii) convențională pentru membrii unei comunități de

vorbire (a *speech community*) - dar numai un număr limitat de semnificații satisfac aceste criterii și se califică ca și unități lingvistice (Langacker 2008:38).

Avem o gradație de la interpretările noi, inovante *(through incipient senses,)* la semnificații lingvistic stabilite (Langacker 2008: 38). Semnificația lexicală nu este nici total liberă (pentru că expresia evocă o anumită zonă de cunoștințe și specifică o cale particulară de acces) nici total fixată (pentru că centralitatea – accesul preferențial – este o chestiune de gradualitate și poate fi înlăturată de factori contextuali). GC adoptă o perspectivă realist lingvistică și psihologică. N*ici o graniță discretă* nu poate fi trasată între cunoștințele lingvistice și cele extralingvistice – o asemenea graniță este trasată empiric, nu impusă *a priori* (Langacker 2008: 39). Putem da unor expresii complexe un nivel de semnificatie pur lingvistică? Nu, deoarece părțile componente nu au semnificații lingvistice clar delimitate (ci reprezintă *building blocks*, sunt construite flexibil, sunt căi convenționale de acces ale unui domeniu de cunoștințe – ne exclusiv lingvistice – care sunt evocate periodic și probabilistic (într-o gradație lingvistic /vs/ nonlingvistic) (Langacker 2008: 41) (Evans 2006: 214).

In cazul expresiilor complexe cât e semantică și cât e pragmatică? Perspectiva clasică e modulară și compozițională (sensul expresiei complexe derivă din semnificația părților sale) ceea ce implică o distincție clară între semantică (semnificația e determinată compozițional) și pragmatică (interpretarea e o chestiune de context) (Langacker 2008: 40). *Pentru GC semantica și pragmatica formează o gradație fără o limită precisă* între cele două, dar care prezintă la extreme fenomene care sunt indiscutabil ale uneia sau alteia (Langacker 2008: 40). Semnificația convențională a unui cuvânt este doar o schelă sau un sprijin pentru o construcție de sens: selecția interpretării apropriate are loc în funcție de contextul enunțului (vezi Evans 2006: 161-2).

„Când producem sau înțelegem expresii lingvistice ne angajăm în procese elaborate, sofisticate de construcție conceptuală. Ele fac apel la sensuri lexicale și paterne de compoziție, la principii de **interpretare** ca metafora, amestecul (blending), construcția de spații mentale precum și invocarea entităților fictive (capacitatea imaginativă), dar și la cunoștințe generale și contextuale” (Langacker 2008:41). Cuvintele și expresiile sunt sugestii sau elemente de susținere ori instrucțiuni pentru procese conceptuale care au ca rezultat construcții de semnificație. Ele nu sunt containere care transportă semnificație (Evans 2006: 214).

De exemplu utilizând metafora ((un) ***struț încăpățânat*** = (a) *stubborn ostrich*) când te adresezi unui personaj uman, - de exemplu când afirmi că „Langacker este un struț încăpățânat” - atunci domeniul sursă (***struțul***) și trăsăturile sale relevante sunt proiectate pe domeniul țintă (***omul***) și, în consecință, se creează concepția amestecată a unei persoane care exhibă comportamentul struțului de a-și îngropa capul în nisip pentru a evita de a înfrunta problemele (o serie de cunoștințe generale ce aparțin credințelor populare). Această creatură este fictivă; nimeni nu crede că ea există, iar afirmația că această creatură ”refuză să accepte existența pragmaticii” (*refuses to contenance the existence of pragmatics*) induce construcția de spații mentale de credință (*belief*) și o atitudine specifică: credința atribuită acestei creaturi că pragmatica nu există. Atitudinea că această creatură nu ia în considerare ideea că pragmatica ar exista creează un spațiu mental în care pragmatica există ca o ocurență potențială imaginară și o entitate virtuală care contemplă existența posibilă a pragmaticii este conjurată pentru a indica ceea ce ar fi fost să fie cazul, dar în mod actual nu este (Langacker 2008: 41).

În rezumat

- Nu există o diferență de principiu între semantică și pragmatică
- Cunoștințele de tip enciclopedic sunt structurate
- Există o distincție între semnificația enciclopedică și cea contextuală
- Cuvintele sunt puncte de acces către cunoștințele enciclopedice
- Cunoștințele enciclopedice sunt dinamice (Evans 2006: 215).

Structura conceptuală și structura limbajului

Pentru Leonard Talmy (2000a, 2000b) limbajul reprezintă entități și scene prin reflectarea sau codificarea reprezentării conceptuale – **reprezentarea cognitivă** (*cognitive representation* – CR). Prin investigarea proprietăților limbajului putem reconstrui proprietățile sistemului conceptual și putem construi un model al acestuia. Două sisteme sunt fundamentale pentru reprezentarea cognitivă: un sistem care structurează conceptual și un sistem de conținut conceptual. **Sistemul de structurare** conceptuală oferă structura, scheletul sau eșafodajul pentru o scenă dată iar **sistemul de conținut** aduce detaliile substanțiale. Semnificația asociată sistemului de structurare conceptuală este schematică iar semnificația asociată cu sistemul de conținut conceptual este complex și detaliat (Evans 2006:192). Structura semantică a limbajului reflectă bipolaritatea structurii conceptuale și se bifurcă în două sisteme: **sistemul deschis semantic** și **sistemul semantic închis**. Aceste sisteme semantice corespund distincției formale dintre elemente de clasă deschisă (cum ar fi substantive ca om, pisică, masă , verbe ca a fugi, a mânca și adjective ca fericit ori trist) și elemente de clasă închisă (expresii idiomatice ori paterne gramaticale ca declarativul ori interogativul, relațiile gramaticale de tip subiect ori obiect, cuvinte gramaticale ca în sau articolul definit). În timp ce semantica de clasă deschisă aduce conținutul detaliat semantica de clasă închisă contribuie la conținutul structural. Conțintul de clasă închisă are o semnificație, deși abstractă. Elementele gramaticale codifică o semnificație care este legată de aspecte corporalizate ale experienței umane (Evans 2006:193-4). Pentru Talmy sistemul de structurare conceptuală se bazează pe un număr limitat de sisteme schematice care organizează conținutul bogat de semnificație al elementelor de clasă deschisă. Diferite sisteme schematice colaborează pentru a structura o scenă descrisă de limbaj. Talmy identifică patru asemenea sisteme schematice:

Sistemul **configurațional** (*configurational*) care structurează proprietățile temporale și spațiale ale unei scene cum ar fi diviziunea scenei în părți și participanți (Evans 2006:195). O categorie schematică ar defini gradul de extensie, adică gradul în care materia (spațiul) sau acțiunea (timpul) sunt extinse (196).

Sistemul **perspectivei** (*perspectival*) care specifică perspectiva de unde este vizionată o scenă (197). Există categorii schematice care sunt asociate punctului spațial sau temporal de unde este vizionată o scenă.

Sistemul **atențional** (*attentional*). Acest sistem specifică cum intenționează vorbitorul ca ascultătorul să își direcționeze atenția către entitățile care participă la o scenă dată (198).

Sistemul **forței-dinamicii** (*force-dynamics*). Acest sistem se referă la modul în care obiectele sunt concepute în relația cu exercitarea unei forțe (199).

Primele trei sisteme sunt derivate din informația din percepția vizuală iar sistemul forței-dinamicii este generat de kinestezia (experiența corporală a efortului muscular ori al mișcării) și somastezia (experiența corporală a senzațiilor de presiune și durere) (199).

Semnificația este o conceptualizare

Pentru GC semnificațiile se găsesc în mintea vorbitorilor care produc și înțeleg expresiile (Langacker 2008:27). Aceasta poziționare teoretică se opune poziției *platonice* (unde semnificația este non corporală: adică conceptul de ”cerc” este o entitate matematică; o poziție transcedentală), poziției *obiectiviste* (unde semnificația este mulțimea condițiilor sub care e adevarată propoziția – o formă de corespondență cu realitatea exterioară; vezi și Buckland 2000:39sq) precum și poziției *interactive* (unde semnificația este non localizată, ci este negociată de interlocutori în contextul fizic, lingvistic, social și cultural și este distribuită în comunitatea de vorbitori, în condițiile pragmatice ale actului de vorbire, în lumea înconjurătoare) (Langacker 2008:28). Pentru Langacker cele două poziții: cognitivă și interactivă, nu se exclud, ci sunt compatibile. Poziția pragmatică este adoptată parțial de GC: circumstanțele de context relevante sunt parte din semnificația unei expresii emise în context (Langacker 2008:29). (De exemplu: *deschide mai mare,* în cazul în care expresia e rostită în contextul “la dentist”, atunci deschid gura și nu deschid ușa cabinetului). Dar, de o manieră esențială,

semnificația unei expresii rezidă în activitatea de conceptualizare a vorbitorilor individuali (Langacker 2008:29).

Descrierea sensului reprezintă semnificația unei expresii pentru un singur vorbitor (reprezentativ) (Langacker 2008:30). ***Semnificația este identică cu conceptualizarea;*** *semnificația nu inseamnă concepte ci conceptualizări* [20] . ***Semnificatia*** *cuprinde* „(1) atât concepțiile noi cât și cele stabilite; (2) nu numai noțiuni "intelectuale", dar și experiențe senzoriale, motorii și emoționale; (3) înțelegeri ale contextului fizic, lingvistic, social și cultural; și (4) concepțiile care se dezvoltă și se desfașoară în timpul de procesare (mai degrabă decât manifestate simultan). Astfel, dacă anumite "concepte" sunt înțelese ca fiind statice, conceptualizarea nu este statică" (Langacker 2008:30) [21] . Construcția de sens este o conceptualizare, adică un proces dinamic în care unitățile lingvistice sunt doar sprijin pentru o serie de operații conceptuale și selecția unei informații de fundal. Ele implică strategii de inferență care relaționează aspecte ale rețelei conceptuale și cartografieri, adică legături locale între spații mentale diferite, pachete de informații care sunt construite on-line în timpul construcției semnificației (Sweetser 1999 apud Evans 2006:162).

- ***Conceptualizarea este dinamică***

O conceptualizare are o desfășurare temporală, are un aspect temporal de succesiune ceea ce face naturalețea imaginii în mișcare (fie obiectul in-cadru fie camera de filmat) și coincidența ori non-coincidența unei conceptualizări a unui proces cu cea exprimată de către unitățile simbolice cinematografice. Si o fotografie poate să instanțieze o schemă – o conceptualizare – dinamică.

- ***Conceptualizarea rezidă într-o procesare cognitivă***

"*Conceptualizările rezidă în procesarea cognitivă*. A avea o anumită experienţa mentală rezidă în ocurența unei anumite forme de activitate neurologică" (Langacker 2008:31) [22] . Conceptualizarile pot fi descrise sau **fenomenologic** (caracterizăm experiența mentală *per se*) sau din punctul de vedere al **procesării** (caracterizăm activitatea de procesare care o constituie). Ceea ce experimentăm ca și proeminența entităților concepute este în mod rezonabil atribuit unui nivel înalt de activare neuronală. „Orice ordonare conceptuală sau acces mental secvențial implică o serialitate corespunzatoare în procesarea care o constituie" (Langacker 2008:31). De exemplu : lectura alfabetului în care procesele neuronale și rutinele de procesare se activează în lanțul format din unitatea precedentă și unitatea succesor (Langacker 2008:31).

- ***Conceptualizarea are o dimensiune temporală*** (Langacker 2008:31).

Conceptualizrea este dinamică. Ea se desfășoară în timp de procesare iar rutina sau *calea specifică de desfășurare reprezintă un aspect semnificativ / important al experienței mentale* (Langacker 2008:32).

Exemplu: 2 experiențe mentale diferite au și o semnificație lingvistică diferită

a/ *un rând de copaci se întinde de la* ***autostradă*** *la* ***râu.***

b/ *un rând de copaci se întinde de la* ***râu*** *la* ***autostradă***.

- **Concepțiile au o latură nontransparentă**

Conceptualizările nu reflectă simplu și direct lumea, ci se află sub prevalența unor dispozitive imaginative și a unor construcții mentale, adică ceea ce numim lumile imaginare (ca în filme, basme, *soap opera*, mitologie și teorii lingvistice) și spațiile mentale (situațiile ipotetice, credințele unei persoane, o situație într-un timp și spatiu dat, precum și conținutul relatării) (Langacker 2008:35).

[20] "meaning is not identified with concepts but with conceptualization" (Langacker 2008:30).

[21] "(1) both novel and established conceptions; (2) not just "intellectual" notions, but sensory, motor, and emotive experience as well; (3) apprehension of the physical, linguistic, social, and cultural context; and (4) conceptions that develop and unfold through processing time (rather than being simultaneously manifested). So even if "concepts" are taken as being static, conceptualization is not." (Langacker 2008:30).

[22] "*Conceptualizations reside in cognitive processing*. Having a certain mental experience resides in the occurrence of a certain kind of neurological activity" (Langacker 2008:31).

Semnificația este o simulare sub un aspect

Cogniția este ancorată (*grounded*) în percepție și în experiența corporală. Conceptualizările sunt conceptualizări **ale** (*of*) unei fațete ale lumii (care pot fi lumea reală, lumile mentale, chiar și experiența mentală însăși) (Langacker 2008:29). Conceptele sunt ancorate în termenii unor domenii fundamentale care reprezintă cunoștințe generate din aspectele de bază ale experienței fie descrise în termenii experienței senzoriale ale lumii externe fie în termenii unor stări introspective sau subiective (Evans 2006:240). Conceptele sunt ancorate în sistemul „senzorial și motor" astfel încât „reactivează experiențe trecute cu ajutorul referenților lor ajutându-ne de această manieră de a acționa în mediul în care suntem imersați" (Borghi & Binkofski 2014:1).

Pentru **Lawrence Barsalou** (1999, apud Evans 240 sq) există un sistem reprezentațional comun care fundamentează atât percepția (abilitatea de a procesa input din lumea externă sau internă cum ar fi conștiința ori experiența durerii) cât și cogniția (abilitatea de a face această experiență accesibilă sistemului conceptual prin reprezentarea acestora sub forma conceptelor, împreună cu informația procesării care operează asupra acestor concepte). Cogniția operează off-line și utilizează reprezentări mentale (concepte) care sunt stocate în memorie și este independentă de procesele de experiementare ale unui fenomen particular (Evans 2006:241). Pentru Barsalou **simbolurile perceptuale**, adică conceptele, sunt reprezentări neurale stocate în ariile senzori-motorii ale creierului. Conceptele sunt multi-modale în măsura în care își obțin informația din fluxuri (*streams*) diferite senzori-perceptuale și introspective (subiective). Ele sunt integrate în sisteme numite de Barsalou „**simulatori**". Un simulator este o reprezentare mentală care integrează și unifică simboluri perceptuale aflate într-o relație dată (de exemplu experiența noastră cu un ciocan).

Două tipuri de informații sunt de extras dintr-un **simulator**. Pe de o parte există un **cadru** schematic care reprezintă o abstractizare formată din diferite simboluri perceptuale evocate de o structură expresivă – de exemplu „ciocanul" - care permite existența unui concept stabil. Pe de altă parte un al doilea tip de informație este extrasă din simulator, o **simulare**. O simulare este o reluare (*enactment*) a unei serii de experiențe perceptuale, dar într-o formă atenuată a lor. De exemplu la auzul unei fraze de genul „imaginează-ți că utilizezi un ciocan", enunțul îți permite să construiești o simulare în care îți poți imagina un ciocan, poți să simți greutatea și textura lui în mână și să simți cum l-ai roti pentru a lovi un alt obiect. Atât cadrele cât și simulările sunt derivate din experiența perceptuală și oferă reprezentări ale experiențelor noastre [23] . Barsalou (2005) indică faptul că semnificația unui cuvânt nu este un pachet de trăsături care descriu categoria asociată ci cuvintele sunt înțelese pe un fundal de situații în care are loc entitatea, adică decorul sau instalația în care are loc și activitățile care au loc în acest loc (131). A înțelege ce înseamnă un SCAUN nu se bazează numai pe trăsăturile fizice ale obiectului ci și pe structura decorului în care are loc (de exemplu: o sală de curs) precum și funcția sa în acest decor (de exemplu: a asculta un curs). Un concept generează, în această perspectivă o multitudine de reprezentări de situație și fiecare reprezentare de situație conține entitatea, decorul, evenimentul

[23] De exemplu leziuni în ariile motorii și somatosenzorii (atingerea) afectează abilitatea de a gândi și de a identifica categorii conceptual ca instrumentele legate de aceste arii de experiență. Leziuni în ariile de procesare perceptivă vizuală afectează capacitatea de a accesa și manipula categorii conceptual legate de experiența vizuală. Similar, un subiect aflat într-un laborator căruia i se cere să descrie un automobil va face o descriere în mod tipic dintr-o perspectivă particulară: piesele componente sunt descrie în contiguitate. Dacă se oferă un context, atunci perspectiva simulată este influențată. Dacă subiecții trebuie să își imagineze că sunt în afara automobilului, atunci ei vor descrie alte atribute ale mașinii și așezate într-o ordine diferită. Deasemenea dacă contextul definit este cel al subiectului aflat în interiorul mașinii. Aceste experiement sugerează că cadrul AUTOMOBIL împreună cu simulăriile associate este bazat pe experiența senzori-motorie a automobilelor (Evans 2006:242).

și informația introspectivă relevantă pentru a activitate direcționată de un scop. Un concept este o „colecție de reprezentări de situație” (Barsalou 2005:156) [24] .

Astfel pentru Barsalou nu este necesar a fundamenta exclusiv înțelegerea unor concepte abstracte în termenii unor domenii concrete deși mecanismul de proiecție metaforică de la un domeniu sursă concret la unul țintă abstract potențează înțelegerea (Barsalou 2005:133). De exemplu înțelegerea unui concept ca FURIA depinde de experiența unor situații care declanșează furia, cum este să experimentezi subiectiv și cum cineva acționează și se manifestă atunci când e furios. Informațiile de tip situație (informații despre entități, cadrul, evenimentul și elementele de introspecție, adică stările mentale evocate de experiența evenimentului) sunt necesare pentru înțelegerea unui concept (152). Conceptele abstracte – ai căror referenți nu sunt entități concrete, materiale ca „mingile” și „pisicile” – au referenți de genul „stări mentale, eventuri și condiții” de genul ”gîndirea”, „justiția” sau „totalitarismul”. Ele sunt mai complexe, evocă proprietăți și relații și sunt mai ușor supuse schimbării. Pentru **Borghi** și **Binkofski** (2014:19 sq) conceptele abstracte sunt ancorate în „percepție, acțiune și sistemele emoționale”, „reactivează rețelele senzorimotorii din creier” însă au o „mediere lingvistică mai importantă” (activează zonele lingvistice din cortex mai mult decât conceptele concrete) astfel încât „eticheta” lingvistică servește o funcție de coagulare mai evidentă pentru experiența mai diferite și mai „îndepărtate”. Rețeaua cerebrală este mai activă în procesarea conceptelor abstracte. Conceptele abstracte sunt mai sensibile la influența contextului lingvistic și cultural (2014:22; 34). Pentru unii cercetători conceptele sunt reprezentate în două sisteme de reprezentare bazate pe simulare: una de tip non-lingvistică, modală, și o alta asociată cu experiența lingvistică, amodală (52). Dar rămâne de menționat faptul că limbajul este și el ancorat în percepție, acțiune și sistemele emoționale, deci nu este strict amodal (53). Pe de altă parte structuri și mecanisme ale sistemului motor sunt reutilizate în practica lingvistică cerebrală (53). Ca o notă, înțelegem sistemul descriptiv ca fiind în mare parte dependent de etichetele lingvistce cultural elaborate.

Pentru un filozof ca **Jesse Prinz** (2002, apud Borghi & Binkofski 2014:55) categoriile abstracte sunt corelate cu trăsături („trăsături perceptibile contingent corelate”) care pot fi percepute și care pot fi folosite ca semne pentru categoria dată. Conceptele abstracte sunt ancorate în situații concrete, dar pot fi obținute și prin reprezentări metaforice, operații mentale, conotații emoționale și etichetare. Conceptele abstracte evocă stări interne perceptuale astfel încât dincolo de situații proprietăți introspective pot caracteriza conceptele abstracte, în mod particular emoțiile. De exemplu conceptul de „activitate dotată cu sens” poate fi înțeleasă prin introspecția motivațiilor și emoțiilor asociate. Unele concepte sunt înțelese cu ajutorul unei rețele de termeni asociați (cuvinte și nu simboluri amodale) (55). Astfel conceptele abstracte sunt ancorate în sistemul senzorimotor și deasemenea activează rețele de cuvinte mai des decât conceptele concrete (56). Ideea este susținută și de Barsalou pentru care cunoștințele sunt utilizate de mai multe sisteme. Reprezentarea și procesarea conceptelor sunt realizate atât de sistemele lingvistice cât și de cele de simulare. Avantajul imaginilor față de cuvinte este datorat faptului că acestea au acces direct către sistemul conceptual pe când cuvintele nu (61). In rezumat conceptele abstracte activează mai mult situații, informație lingvistică și emoții comparat cu conceptele concrete care evocă mai multă informație senzorimotorie (64; vezi și 102 sq) și care au o mai mare reprezentare sub forma imaginilor mentale (98).

[24] Pentru o complementară descriere a acestei poziții vezi și studiul lui Zwaan & Madden (Embodied Sentence Comprehension, 2005b: 234-243) și infra capitolul 9 – Ancorarea (grounding) și conceptualizatorii / Scriptul și simularea mentală.

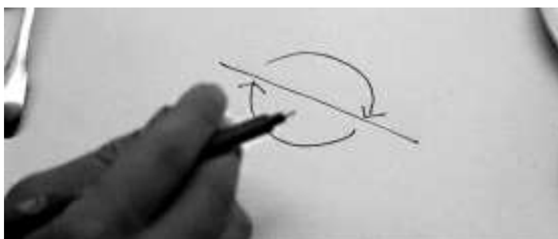
Capitolul 2 - Profilarea și construalul

Construalul

Introducere

Construcțiile grafice ale cadrului și planului cinmatografic sunt, în primă instanță, de luat în considerare ca expresii ale domeniului figurativ și al figurativizării ce îl precede pe cel al diegezei și diegetizării. ”Este greu de rezistat la metafora vizuală și de a nu concepe conținutul semantic ca pe o scenă și **construalul** ca un mod particular de a o vizualiza” (Langacker 2008:55). In măsura în care concepția și percepția vizuală sunt similare Langacker utilizează termenul de vizionare pentru amândouă [25] .

Percepția este o interpretare și o construcție particulară a semnificației ; are ambiguitatea dintre producătorul textului / discursului și receptorul discursului. O metaforă ilustrativă pentru acest concept apare în filmul lui Cristopher Nolan, *Inception* (2010) unde visul este imaginat ca un amestec între percepție și creație/concepție [min. 26:36].



Pentru Langacker (2007:431) conceptualizarea este întotdeauna conceptualizarea a ceva, a unei fațete a „lumii reale în care locuim fie a unei lumi construite ce este în ultimă instanță fondată pe experiența lumii reale”. Conceptualizarea este o formă de angajare a lumii și include percepția, dar și activitatea motorie și senzațiile kinestezice. Și, în în cele din urmă, conceptualizarea include înțelegerea de către interlocutori a discursului și contextului interactiv în care acesta are loc. Si pentru Julian Hochberg (2007:242) explorarea unui câmp vizual este constituită ca ”rezultat și scop al unei explorări active perceptuomotorii”. ”Semnificația este identificată cu conceptualizarea. Putem construi o situație dată de mai multe feluri alternative. Printre dimensiunile construalului sunt *nivelul de specificitate* în caracterizarea situației, *perspectiva* adoptată pentru a o ”vedea”, *gradul de proeminență* dat elementelor din interiorul său” (Langacker 2009:6 și, pentru o introducere a noțiunii, vezi Verhagen 2007:48-81). In continuare vom vedea mai în detaliu acești parametri ai conceptualizării.

În viziunea GC o expresie lingvistică evocă un set de domenii ca bază a semnificației sale (Langacker 2007:434). Acestea reprezintă **matricea conceptuală** a expresiei și are o natură enciclopedică fiind un corp de cunoștințe / informații referitoare la o entitate conceptuală desemnată de expresia dată. Orice expresie sau unitate simbolică portretizează sau concepe o situație de o manieră particulară. Semnificația unei expresii nu

[25] (“*to the extent that conception and visual perception are analogous, I use the term veiwing for both”* GC ch .7; v. si Talmy 1996) (Langacker 2008:55). “There is, in fact, good reason that both film and natural language are special subsets of more general cognitive enterprises (Branigan 1992:17).

este numai conținutul conceptual ci și modul de construcție al acestui conținut. Construalul poate fi înțeles și ca un cadru de informații (*frame of knowledge*) ori un Model Cognitiv Idealizat (*Idealized Cognitive Model*) cu ajutorul căruia o situație poate fi construită (Verhagen 2007:49). Construalul are mai multe aspecte ce pot fi categorizate sub rubricile: *specificității*, *proeminenței*, *perspectivei* și *dinamicității* (435).

Gramatica codifică aspecte schematice ale experienței corporale iar atenția, ca și fenomen perceptual, este unul din aceste aspecte. Atenția este asociată cu intensitatea sau nivelul ridicat de energie al proceselor cognitive traduse ca o mai mare proeminență a experienței. Unele din procesele cognitive la un moment dat sunt mai proeminente și se detașează din fundal pentru a fi ținta focalizării atenției. Atenția este diferențial focalizată asupra unui aspect al unei scene pe care expresiile îl evocă. În limbaj diferite expresii sau construcții gramaticale care descriu o scenă ajustează focalizarea asupra unui aspect particular al scenei evocate (Evans 2006:536). Prin alegerea unei ajustări focale și construcția unei organizări particulare a scenei de o manieră particulară vorbitorul impune un **construal** unic asupra scenei evocate. Construalul poate fi înțeles ca „modul în care vorbitorul alege să „împacheteze” sau să „prezinte” o reprezentare conceptuală” (536). De exemplu avem diferența dintre modul activ și cel pasiv (*George a ascuns papucii lui Lily* ori *Papucii lui Lily au fost ascunși de George*). Fiecare construcție codifică un construal particular. Construalul poate fi înțeles, în cazul filmului, ca o trăsătură structurală sau, așa cum definește David Bordwell în lucrările sale, ca narațiune. De exemplu dispariția Annei din filmul lui Michelangelo Antonioni, *L'Avventura* (1962) este o manifestare a construalului. Scena dispariției poate fi concepută cu ajutorul unor căi de acces cognitive alternative. Narațiunea sau construalul poate indica spectatorilor locul unde a dispărut personajul sau, ca în cazul nostru, ascunde acest loc și lasă interogarea deschisă [26] .

Construalul poate fi analizat în funcție de câțiva parametri. Selecția determină care aspecte ale scenei sunt aduse atenției. Astfel un parametru esențial este **profilarea**, adică sublinierea conceptuală a unui aspect al unui domeniu conceptual. Profilarea implică selecția unui aspect dintr-o bază conceptuală (537). Baza reprezintă fundalul față de care vorbitorul construiește scena sub forma construalului. De exemplu următoarele fraze arată ajustări focale diferite în termenii profilului și al cantității de informație: a. *George a aruncat un pantof către televizor și l-a spart*. b. *George a aruncat un pantof* c. *George a spart televizorul* d. *Pantoful a spart televizorul* e. *Televizorul s-a spart*. Baza unei expresii date este determinată de cunoștințele enciclopedice.

Schema unui lanț de acțiune presupune distincția dintre subiect și obiect derivate din schema în care sursa energiei (AGENTUL) transferă o cantitate de energie unui receptacol (PACIENTUL). Pentru Langacker polul semantic al expresiei care îndeplinește funcția de subiect este numită **trajector** (TR) (acel subiect prototip dinamic). Polul semantic care îndeplinește funcția de obiect este numit **landmark** sau punctul de reper (LM) (reperul altfel spus) (ce reflectă ideea că obiectul prototip este inert sau staționar) (541). În expresiile lingvistice relația trajector-reper (TR – LM) este o instanță a fenomenului atențional și perceptual ce organizează figura față de fundal. Langacker definește organizarea TR-LM în termenii asimetriei conceptuale dintre participanții la o relație profilată: TR este participantul cel mai focal sau mai proeminent iar LM reprezintă participantul secund.

Un alt parametru este **perspectiva** din care lucrurile sunt privite. Parametrul perspectivei generează ajustări focale la nivelul asimetriei dintre ceea ce e perceput și instanța care percepe (*perceived* /vs/ *perceiver*), altfel spus între un **construal obiectiv** și un **construal subiectiv**. Pentru a ilustra această distincție Langacker folosește exemplul unei perechi de ochelari. Dacă purtătorul ochelarilor îi ține în mână și se uită la ei ochelarii sunt obiectul percepției, ceea ce e perceput. Dacă însă purtătorul îi poartă pentru a vede prin ei un obiect, atunci atenția către ochelari e mai slabă și ei devin o parte componentă a instanței perceptive (543).

[26] Faptul că naratorul nu ne arată în film unde se află personajul și că scena dispariției nu ne revelă omniscient și locul unde este ascuns personajul și faptul că acest construal este judecat de către spectator ca o devianță de la narațiunea tipică, clasică, încurajează interpretarea alegerii ca o formulă narativă de luat în considerare în sine; ca un aspect formal ce capătă proeminență. Dispariția nu mai este motivată diegetic cât este judecată la nivel formal ca fiind manifestarea unei convenții de ambiguitate și o intervenție a „creativității autorului” (vezi Bordwell 1985: 205 apud Grundmann 2010: 415).

Deasemenea atunci când atenția cuiva este total focalizată asupra unei entități externe construalul subiectiv este atenuat (conștiința de sine) în fundal iar construalul obiectiv este proeminent. Atunci când atenția individului este focalizată pe sine construalul subiectiv este proeminent iar construalul obiectiv trece în fundal. Cele două poziții se află pe un continuu. Atunci când vezi un film care te „absoarbe" construalul obiectiv e mai proeminent decât cel subiectiv. Construalul subiectiv e mai proeminent atunci când ești pe bicicletă și eziți sau când încerci să introduci o ață în urechea acului (543)

În cadrul perspectivei Langacker mai utilizează termenul de **ground** (terenul) care reprezintă actul de vorbire și include participanții, timpul când se vorbește și contextul fizic imediat. Expresiile deictice fac o referință specifică la teren. Unele plasează terenul off-scenă și altele îl aduc pe scenă prin focalizarea atenției. Cu cât e mai mare atenția pe teren cu atât el este mai obiectiv construit. Vorbitorul și ascultătorul pot fi construiți obiectiv și aduși pe scenă când sunt profilați de expresii ca *eu* ori *tu*. Dacă George spune *eu*, atunci el se plasează în prim plan ca obiect al percepției. Vorbitorul este astfel obiectivat. Diferența dintre mențiunea explicită a terenului (construalul obiectiv) și dependența implicită de teren (construalul subiectiv) este o diferență de perspectivă (544).

Conceptualizarea și construalul

Semnificația înseamnă "conceptualizarea asociată expresiei lingvistice" (Langacker 2008:4). Semnificația unei expresii depinde de un **substrat conceptual** (*background knowledge*); iar *o expresie impune un **construal** particular* (Langacker 2008:4). **Simbolul** reprezintă asocierea între o structură semantică și o structură fonologică, astfel încât unul îl poate evoca pe celălalt (Langacker 2008:5). "Constructele esențiale propuse pentru descrierea semantică (e.g. diverse feluri de proeminență) sunt aplicabile oricărui domeniu cognitiv și independent de orice mod de prezentare" [27] (Langacker 2008:12).

Semnificația unei expresii presupune un **substrat conceptual**, adică :

1/ concepții evocate sau create în discursul anterior;

2/ angajamentul în evenimentul de vorbire (*speech event*), ca parte a unei interacțiuni sociale a interlocutorilor;

3/ înțelegerea contextului fizic, social și cultural și

4/ orice domenii care s-ar dovedi relevante printre care și fenomenele imaginative (metafora, amestecul, fictivitatea și construcțiile de spații mentale) (Langacker 2008:42).

Nu există o semnificație particulară lingvistică și una non lingvistică (aplicabilă în cazul de față expresiilor audiovizuale). Conceptele descriptive pentru semnificație utilizate în GC pentru limba naturală sunt aplicabile și semnificației generate în relația cu alte moduri de expresie. Relația de simbolizare are loc între un conținut conceptual și o structură expresivă ce instituie un construal (acele pete proiectate pe ecranul de cinema). Se poate deasemenea spune ca textul filmic este produsul unui limbaj (ale cărui noțiuni descriptive le vom elabora în continuare) ce poate fi înțeles prin filtrul noțiunii de construal și analizat cu ajutorul unor noțiuni descriptive de tip: specificitatea, proeminența, perspectiva ori focalizarea atenției.

Semnificația reprezintă "o conceptualizare dinamică, interactivă, imagistică (analogică, non propozițională), imaginativă (ce cuprinde metafora, amestecul [*blending*], fictivitatea și spatiile mentale)" (Langacker 2008:50sq).

Conceptualizarea implică un **conținut conceptual** (o **matrice de domenii cognitive** fundamentale și non-fundamentale) și un **construal** impus (*o formă particulară de a viziona o scenă;* un mod particular de a percepe acel conținut) (Langacker 2008:43). Ea are un grad de *specificitate.* Nivelul de specificitate apare în

[27] "The essential constructs proposed for semantic description (e.g. various kinds of prominence) are applicable to any cognitive domain and independent of any particular mode of presentation" (Langacker 2008: 12).

exemplul *paharul cu apă* (mai specific) /vs/ *containerul cu lichid* (mai puțin specific). **Conținutul conceptual *reprezintă o matrice de domenii cognitive*.** O semnificație rezultă din impunerea unui construal asupra conținutului oferit de un **domeniu** (basic sau non basic), *un **cadru*** semantic (Fillmore) (Evans 2006:222 sq) [28] sau un ***ICM*** (*Idealized Cognitive Model*) (Lakoff) (Langacker 2008:46-7). Cadrele semantice sunt structuri de informații generate de experiența cotidiană. Cunoașterea semnificației unui cuvânt este formată în parte din cunoașterea cadrelor individuale la care un cuvânt este asociat (Evans 2006:166). Cadrele semantice au și o latură dinamică. Oamenii pot simula o entitate conceptuală cum ar fi o acțiune care implică un obiect pe baza unui cadru particular (Evans 2006:225). Astfel cuvinte ca: a *cumpăra*, a *vinde*, a *plăti*, a *cheltui*, *costul*, *licitație*, *ofertă* ori *schimb* sunt înțelese pe baza accesului la cadrul EVENT COMERCIAL care aduce fundalul și motivația pentru categoriile reprezentate de aceste cuvinte. Cadrul oferă un set structurat de relații care definesc cum intrările lexicale de genul *a plăti* sau *a cumpăra* sunt sunt înțelese și cum pot fi utilizate (Fillmore 1982:116-17, apud Evans 2006:225-6). Cadrul este un sistem de reprezentare de cunoștințe care oferă o serie largă de potențiale secvențe de event. Cadrul oferă un potențial de secvențe de event. Verbul ales de vorbitor (*a cumpăra* sau *a vinde*) desemnează o „cale" particulară în interiorul cadrului; o modalitate particulară de a relaționa rolurile participante din cadru pentru a sublinia anumite aspecte ale cadrului (Evans 2006:227). Unele cadre oferă mijloace de a cadra discursul sau comunicare și sunt **cadre de acte de vorbire** (*speech event frame*). Aceste cadre schematizează cunoștințele despre tipuri de contexte interacționale care contribuie la interpretarea și acceptarea unor cuvinte și construcții gramaticale (228). Avem astfel cadre pentru basme, prezentări academice, conversații vorbite, necrolog, reportaje de ziar, horoscoape, scrisori de afaceri și altele. Altfel spus cadrele de acte de vorbire conțin cunoștințe schematice despre stilul și registrul utilizării lingvistice (Evans 2006:228).

Construalul reprezintă faptul că orice semnificație a unei expresii încorporează o manieră particulară de a construi sau elabora conținutul semantic evocat [29] . Limbajul aduce moduri de a direcționa atenția vorbitorilor la anumite aspecte ale unei scene evocate sau codificate lingvistic. Această abilitate este numită de Langacker (1987) **profilare** ori de Talmy (2000) **cadrare atențională** (*attentional windowing*) (Evans 2006:41 și 526-529).

În exemplul de mai jos (din Evans 2006:41 sq) fiecare expresie profilează un aspect particular al unui lanț de acțiune

a. Băiatul *sparge* vasul
b. Vasul *e spart* de băiat
c. Vasul *se sparge* în bucăți
d. Vasul *e* în bucăți

Aspectele pot fi reprezentate grafic ca in figura 2.2

[28] „Fillmore proposes that a **frame** is a schematisation of experience (a knowledge structure), which is represented at the conceptual level and held in long-term memory. The frame relates the elements and entities associated with a particular culturally embedded scene from human experience. According to Fillmore, words and grammatical constructions are relativised to frames, which means that the 'meaning' associated with a particular word (or grammatical construction) cannot be understood independently of the frame with which it is associated." (Evans 2006: 222).

[29] "an expression meaning always incorporates a particular way of construing whatever content is evoked", (Langacker 2008: 95) "every element evokes some content (however schematic it might be), and conversely, any content evoked is construed in some fashion" (Langacker 2008: 43).

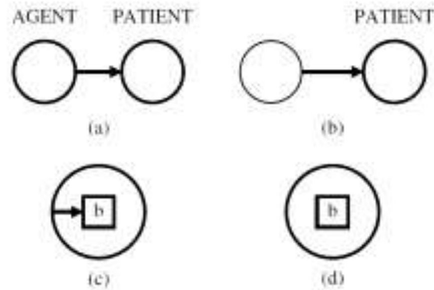


Figure 2.2 Profiling

Exemplu: concepția unui pahar pe jumătate plin este codificată lingvistic de maniere diferite:

1/ *paharul cu apă* = desemnează containerul

2/ *apa din pahar* = desemnează lichidul dinăuntru

3/ *paharul e pe jumătate plin* = relația dintre volumul ocupat de lichid și potențialul de volum este profilată

4/ *paharul e pe jumătate gol* = la fel, dar din perspectiva opusă

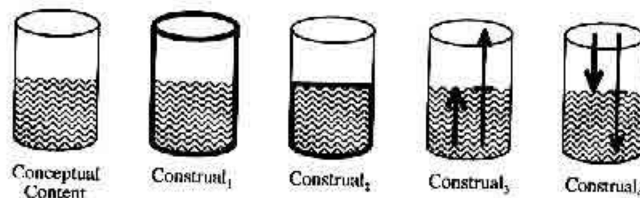


FIGURE 2.5

Un alt exemplu presupune conținutul conceptual definit ca o călătorie cu mașina și este o instanță a schemei ”originea-calea-scopul” (*source-path-goal*) (fig.0) și trei construale diferite ale acestui script. Fig.1 pune în evidență originea căii de străbătut, fig.2 indică drumul sau calea iar fig.3 face proeminentă ținta sau locul de atins. Ceea ce nu este reprezentat vizual are o prezență conceptuală de fundal iar figura grafică are o proeminență de prim plan conceptual.



Fig.0



Fig.1



Fig.2



Fig.3

Fig.4 reia conținutul conceptual reprezentat în fig.0, dar profilează elementele în adâncime.



Fig.4

Un cadru semantic este privit de un lingvist ca Leonard Talmy (2000 și 2003) de o manieră conceptual universalistă (vezi și Ungerer 2006: 219 sq). Pentru Talmy un event (o structură de eveniment) de mișcare – un ***motion-event*** – are, în afară de cele trei elemente identificate de Langacker – figura (traiectorul), terenul sau punctul de referință (landmarkul) și calea (*path*) -, și mișcarea, concepută ca un parametru conceptual independent. Mișcarea poate fi separată de celelalte elemente și reprezintă un component de sine stătător al acestor concepții de event de mișcare. Talmy mai adaugă „maniera" și „cauza„ mișcării. În total șase componente cognitive descriu structura conceptuală a unui event de mișcare, adică figura, terenul sau punctul de referință, calea, mișcarea, maniera și cauza. Ele definesc ceea ce Talmy numește **cadrul de event** (*event-frame*). El este definit ca un „set de elemente conceptuale și relații care sunt evocate împreună sau se co-vocă reciproc astfel încât putem spune că există sau constituie un cadru de event" (Talmy 2000: 259). Expresiile lingvistice instanțiază modularea acestor parametrii. Maniera mișcării poate fi distinsă ca „a fugi" sau „a se târî". Cauza unei mișcări sau a blocajului ei este un factor exprimat sau nu de o expresie lingvistică. Procesul cognitiv de subliniere sau de aducere în primplanul atenției a anumitor secțiuni al cadrului de event se numește la Talmy **cadrare atențională** (*windowing of attention*) (Talmy 2000: 258-309). Procesul de inhibare a unei componente a cadrului este etichetat ca „punere în elipsă" (*gapping*). Dea lungul unei căi din acest cadru de atenție o serie de ferestre de atenție pot fi „deschise" sau „închise". Este ceea ce am indicat mai devreme cu ajutorul **cadrelor de atenție** aplicate conținutului conceptual al călătoriei cu mașina. O secvență cinematografică poate „decupa" un cadru de event cu ajutorul unor planuri separate de tăieturi de montaj ce izolează atențional momente ale mișcării și eventului sau spectatorul în interiorul unui plan secvență poate decupa în cadre de atenție fluxul continuu de stimuli de pe ecran. Orice scanare secvențială a etapelor unei mișcări poate fi rezumată de către spectator ca o scanare sumativă și acesta poate reține în memoria de lungă durată un instantaneu rezumat / sinteză al acțiunii reprezentate. Segmentele inhibate al unui cadru de event pot fi reconstruite. Acest lucru înseamnă că oricâte porțiuni ale unui cadru vor fi situate în ferestre de atenție (verbal sau vizual) calea și eventul vor fi „întotdeauna conceptualizate în integralitate„ (Ungerer 2006: 223). Bucățile de conținut conceptual aduse în primplanul cognitiv sunt tratate cu capacități atenționale sporite și vor fi reprezentate cognitiv de o manieră mai elaborată și mai în detaliu.

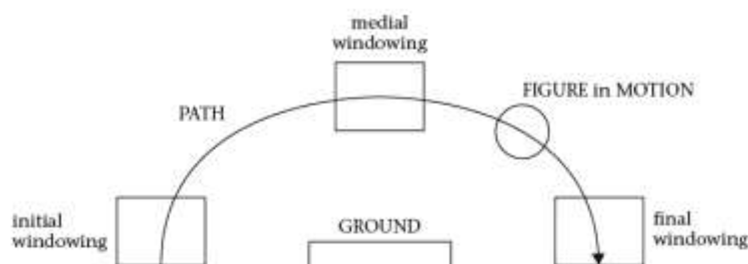


Figure 5.9 Schematic representation of positional types of windowing

Cadrele de atenție „deschise" perceptual cinematografic evocă un cadru de event corespondent ce poate fi parametrat în axele: figura, punctul de referință, calea, mișcarea, maniera și cauza mișcării. Mișcarea ca atare este un construct abstract conceptual, dar pregnant perceptual ca un parametru independent. Există pacienți care nu pot percepe o mișcare continuă ci vor identifica o mișcarea unui obiect ca o suită de diapozitive statice (de *still frames*) (Humphreys and Bruce 1989: 110; Zeki 1993 și Movshon 1990 apud Grodal 1997:46 ; Branigan 2006: 301 n. 3, 302). Acest fenomen ne amintește de *jump-cut*'s-urile utilizate de Jean-Luc Godard (*A bout de souffle*, 1960) și de „variațiile incrementale" utilizate de Yasujiro Ozu care indică trecerea timpului

prin blocarea mișcării. Fiecare dintre parametrii cadrului de event, focalizați de un construal cinematografic, vor evoca un corespondent cadru de event inclusiv care, la rândul său va stabili o probabilitate de co-ocurență și de ierarhie a altor elemente componente. Să mai menționăm că prezența unor factori de genul mișcare, maniera mișcării sau alți factori perceptuali evocă cadre de event neconvenționale. Astfel acești factori capătă o pregnanță stilistică fără însă a fi corelați cu o semnificație convențională. Am menționat într-o lucrare precedentă (Deaca, 2013 a: 215-221) prezența masivă a „modulației" acestor parametri expresivi perceptuali în lucrările teatrale filmate ale lui Romeo Castellucci în *Inferno* (2008) și *Tragedia Endogonidia* (2000-2004). Lipsa convenționalității cadrului de event duce la acceptarea de către spectator a stimulilor perceptuali ca instanțe ale domeniului de conceptualizare abstract de tipul mișcarea, ritmul, culoarea etc. Ne interesează aici însă faptul că cinematograful poate izola un parametru abstract schematic ca „mișcarea" și poate modula acest domeniu de conceptualizare (filmul abstract sau experimental) și deasemenea poate izola cu ajutorul cadrelor de atenție momente dintr-o traiectorie înglobantă pe care astfel o evocă. Parametrul mișcării este o axă de manifestare a canalului expresiv cinematografic și este exploatat de cineaști. Această reorientare de atenție îi devine evident spectatorului atunci când, prin eliminarea convenționalității cadrului de event, el se va focaliza pe conceptualizarea stimulilor ca instanțe ale domeniului mișcării ca atare. Fenomenul reprezintă ceea ce am putea numi o reorientare a conceptualizării asupra domeniului expresiv (figurativ).

Specificitatea sau gradul de abstractizare al construalului

Schematic sau specific

"Specificitatea răspunde la întrebarea la ce nivel de **precizie** și cât de în **detaliu** e caracterizată o situație" (Langacker 2008:55) (Langacker 2009:6) (Evans 2006:544 sq). Termenul se referă la diferența dintre granularitate sau rezoluție /vs/ schematicitate (vezi de exemplu taxonomiile). "Cum schema este imanentă în instanțiere categorizarea poate fi concepută ca recunoașterea în "țintă" a unei structuri categorizante" (Langacker 2008:225). "Schema are o funcție de categorizare prin capturarea a ceea ce este comun înr-o serie de experiențe prealabile și ea poate fi aplicată oricărei nouă experiențe care prezintă aceeași configurație"[30] . O caracterizare schematică este instanțiată de caracterizări mai specifice, fiecare având rolul de a elabora specificările mai puțin detaliate și precise din schemă (Langacker 2008:57). O expresie poate specifica de o manieră schematică anumite fațete ale unei situații și de o manieră cu mai multe detalii (Langacker 2007:435). Anumite construcții gramaticale – cum ar fi cea a **modificatorului** – sunt structurate pe relația dintre un construal schematic și unul specific. Funcția modificatorilor este de a permite existența unor reprezentări cu un grad ridicat de specificitate pe baza unor matrițe care sunt schematice pentru tipuri de evenimente (Verhagen 2007:51)

Exemplu: *rudă* e schematic față de *mătușa* iar *rozatoare* e schematic pentru un *șobolan mare*
Exemplu: rodent → rat → large brown rat → large brown rat with halitosis
Taxonomii
Exemplu: thing → object → tool → hammer → claw hammer
Ceva → obiect → autovehicol → camion → camion-macara → camion macara uzat

Relația poate fi de **elaborare** (→)) sau de **extensie** (-->) / relația între extensie și categorizare "extensia de la [A] la [B] ușurează apariția unei structuri schematice, (A'), față de care și [A] și [B] sunt elaborări (Langacker 2008: 225). Evans (2006: 540) discută exemplele următoare:

a. *George a aruncat un pantof către televizor și l-a spart*.
b. *George a aruncat un pantof.*

---

[30] "capturing what is common to certain previos experiences, it can be applied to any new experience exhibiting the same configuration" (Langacker, 57).

c. *George a spart televizorul*.
d. *Pantoful a spart televizorul*.
e. *Televizorul s-a spart*.

Aceste exemple reflectă gradul de ajustare focală în termeni de profilare asupra unei **scene** ce reprezintă baza sa ori fundalul pe care se constuiește scena. Exemplul a. profilează întreaga arie a matricei conceptuale iar c. deasemenea, dar cu mai puține detalii. Exemplul b. ia în considerare numai începutul acțiunii iar e. numai finalul evenimentului.

Specificitatea în film

Pe de o parte avem identificarea unor entități și, pe de altă parte, a unor procese. Un personaj episodic în costum de polițist pe un hol (identificat pe post-generic ca și "un polițist") reprezintă o astfel de specificitate redusă. Hitchcock își semna filmele prin prezența în planul doi al unui plan sub forma trecătorului anonim: "un trecător". In multe filme clasice Hollywood procesul unui zbor intercontinental e reprezentat schematic grafic ca un avion care se deplasează pe o hartă (Spielberg, *Indiana Jones*, 1984). Scene sau situații pot fi descrise schematic sau în detaliu. Secvențele de montaj care rezumă o serie de evenimente pot fi descrise ca și descrieri sărace în detalii. De exemplu rezumatul introductiv din *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941). Decorurile minimale indică deasemenea o lipsă de precizie și detaliu în prezentarea unei scene [31] . Totodată gradul de "caricaturizare" și accentuarea trăsăturilor perceptive ale unui obiect sau unei scene indică specificitatea reprezentării obiectului (v. Hochberg 2007: 169 sq). Personajul filmelor lui Gopo, sumar schițat, indică o reprezentare schematică a individului uman. Smith Murray (1995: 200) analizează gradul de tipizare al personajelor din filmul lui Eisenstein, *Strike / Greva* (1925). Deasemenea el se întreabă cum ar putea fi filmat un corp uman astfel încât să nu instanțieze trăsături particulare, specifice? Raspunsul său este că ne putem apropia gradual de o asemenea instanță cu ajutorul filtrelor și defocalizării trăsăturilor particulare până la dispariția capacității de a le recunoaște (Smith Murray1995: 112). Totuși filtrul poate fi interpretat de spectator ca o intervenție subiectivă a camerei. Pe de altă parte Roger Odin face o listă a indicilor care-i permit spectatorului să construiască o concepție generalizantă. In asemenea cazuri corpul uman "semnifică" elementele caracteristice ale unui tip sau un gen. In filmul analizat de Odin (2000), *The Neighbours* (Norman McLaren, 1952), personajele reprezintă o categorie și nu un individ particular, adică în contextul filmului tipul de "englez tipic".

Branigan (2006: 238-9 n.32) vorbește de „evaluarea gradului în care un nivel perceput al narațiunii este identificabil sau definit". El concepe o axă a lui definit /vs/ indefinit. Primele planuri din *Pierrot le fou* (Jean-Luc Godard, 1965) sunt o ilustrație a indefinității în imaginea de film. "Culorile și formele pot deveni difuze și indefinite, dar și elementele narațiunii (acțiunea, evenimentul, cauzalitatea, personajul – identificarea, personalitatea, identitatea de agent – motiv, decor, argument și tema. Planurile sunt relevante pentru poveste și pentru finalul ei, dar nu de o manieră concretă și nu imediat. Numai anumite detalii dispersate (care nu pot fi prezise) vor fi relevante cuplate cu o metodă de a privi și de a nara care poate fi caracterizată ca (*drifting*) o plutire în derivă, o vagabondare printre obiecte în maniera lui Velasquez, pentru a cauta interpenetrări și mișcări." El vorbește și de grade de abstracțiune ale cauzelor și acțiunilor (Branigan 2006:315 n.40).

Totuși să notăm o distincție utilă. Un desen figurat schematic – să spunem o hartă a Africii peste care se deplasează un avion – poate fi o reprezentare schematică a unui obiect 3D din lumea naturală și a unei diegeze (avionul care zboară deasupra Africii) sau poate fi o instanță ori o reprezentare specifică, elaborată, a unui desen, o reprezentare grafică (ilustrarea grafică a diegezei „avionul care zboară deasupra Africii"). În primul caz avem o instanță schematică de „zbor" iar în al doilea caz avem o instanță elaborată a unei „ilustrații de zbor". Roger Odin (2000) vorbește despre diferența dintre filmul care utillizează recunoașterea unor obiecte

[31] Găsim la Hochberg o analiză a patru reproduceri (fotografică, desen cu umbre, desen liniar și desen de bandă desenată) la nivelul tratării cognitive a percepției imaginilor (Hochberg 2007:169).

din lumea naturală şi filme „spectaculare" în care spectatorul recunoaşte o serie obiecte artefact sau semn. Un film care produce un amalgam al celor două moduri este *Who Framed Roger Rabbit* (Steven Spielberg, 1988).

Aria de acoperire (scope)

Aria de acoperire (*scope*) a domeniilor accesate reprezintă ce porțiuni ale domeniilor evocă și utilizează ca bază pentru semnificația expresiei (Langacker 2008:62, ch 3.2.3). Pentru fiecare domeniu pe care îl evocă o expresie dată aria sa de acoperire este „conținutul conceptual care apare în cadrul subiectiv vizual inerent înțelegerii sale" (Langacker 2008:63) [32] . Aria de acoperire reprezintă gradul de acoperire a domeniului accesat : ce porțiuni ale domeniilor evocă sau utilizează expresia ca bază pentru semnificație; cât putem include mental la un moment dat știind că aparatul vizual limitează ceea ce putem vedea la un moment dat și avem un "**viewing frame**" limitat (cadru vizual conceptual). Aria de acoperire este limitată (*bounded*); are numai o deschidere limitată (Langacker 2008:63). Limitarea sa poate fi implicită, impusă în cadrul vizual subiectiv, și nu necesar cu absolută precizie (un cadru vizual subiectiv constant în dimensiuni poate sa conțină virtual orice dimensiune (obiectivă) în domeniul vizionat, (Langacker 2008:63) (Lingvistic, aceeaşi expresie "*x e aproape de y*" poate fi folosit cu trimitere la situații cu dimensiuni diferite). Totodată „trebuie să distingem între **aria maximă** (**maximal scope)** a unei expresii într-un domeniu și **aria imediată** (**immediate scope)** într-un domeniu, porțiunea direct relevantă pentru un scop anume. Acoperirea imediată este în relație de prim plan față de fundalul care este aria maximă. Metaforic, aria imediată este "regiunea de pe scenă" " (Langacker 2008:63).

Exemplu: *cotul* = aria maximă este concepția corpului uman și aria imediată este concepția mâinii (Langacker 2008:63-4).

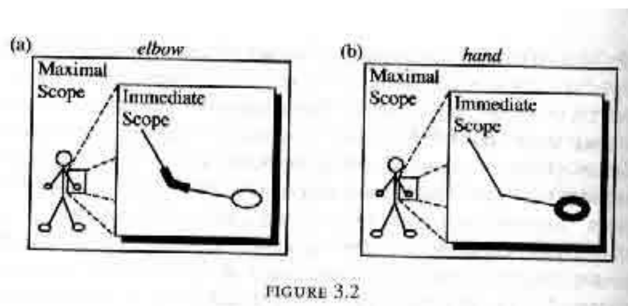


FIGURE 3.2

a/ *corpul > brațul > mâna > degetul > închietură / falangă*
b/ corpul > *capul > fața > ochiul > pupila / irisul*
c/ casa > *ușa > balamaua > șurubul*
d/ *mașina > motorul > pistonul > inelul*

[32] "for each domain it evokes, an expression's scope is the conceptual content appearing in the subjective viewing frame inherent in its apprehension" (Langacker 2008: 63).

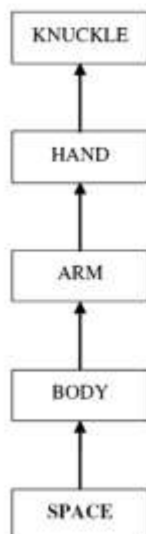


Figure 7.5 Location of the lexical concept KNUCKLE in a hierarchy of domain complexity

Evans (2006 :231) vorbeşte despre faptul că domeniile semantice sunt organizate de o manieră ierahică. ”Pentru o expresie dată gradul de încatenare este corelat cu gradul de punere în prim plan şi uşurința de acces mental”. In exemplul (***încheietură*** – **mână** – braț) primele două formează aria imediată a ”încheieturii” care iese în prim plan iar ”braț” se deplasează în fundal (Langacker 2008:65). Distincția dintre aria maximă și cea imediată se aplică la ierarhii parte /vs/ întreg, dar şi la verbe ca *a examina* vs *examinând* (*be examining*) în care domeniul de interes e timpul iar gerunziul introduce această distincție (Langacker 2008:65). Există astfel o ierarhie de domenii bazată pe complexitatea lor (Evans 2006 :232 sq). Cu alte cuvinte structura conceptuală se bazează în cele din urmă pe cunoștințe care nu sunt dependente de alte aspecte de organizare conceptuală. Domeniile care nu sunt înțelese în termenii altor domenii sunt domeniile fundamentale (derivate din experiența corporală pre-conceptuală cum ar fi experiența senzori-perceptuală). **Domeniile fundamentale** se bazează pe experiență (TIMPUL sau SPAȚIUL) sau corporalizare iar **domeniile abstracte** sunt abstracte, dar complexe (MARIAJUL, IUBIREA ori MUZICOLOGIA MEDIEVALĂ).

In cinematografie un exemplu de punere în prim plan al unei arii conceptuale apare nivelul de complexitate și generalitate al situațiilor reprezentate. Elementele din expresia cinematografică sunt noduri de acces din și în sisteme descriptive date. In film aria conceptuală este cea a nivelului de bază (*basic level*), nivelul corporal uman și tipologic de bază. Nu avem reprezentări ale ariilor conceptual superioare; nu vizualizăm tipurile abstracte (de genul: corpul, umanitatea, mamiferul). Pe de altă parte aria de acoperire în compoziția imaginii 2D este dată, la nivelul expresiei cinematografice, de către zona focalizată (aflată în contrast cu zonele defocalizate care simulează lectura periferică a câmpului vizual). Zona focalizată este un indice de direcționare a atenției și de profilare (v și Hochberg 2007 :261 sq).

Proeminența sau profilarea

Proeminența sau cărui element îi dăm atenție

Proeminența, implică un focus al atenției (o punere în prim plan mai puternică) (*proeminence* sau *salience*) (Langacker 2008:66). De exemplu, într-o categorie prototipul are o proeminență mai importantă decât extensiile. In taxonomii categoria de nivel fundamental (eg. *hammer*) are o proeminență mai mare decât categoria subordonată (eg. *claw hammer*) și decât cea supraordonată (eg. *tool*) (v Taylor 2004:&3.3) (Langacker 2008:66). Proeminența implică o îndreptare a focalizări atenției (“*a strong kind of foregrounding*”)

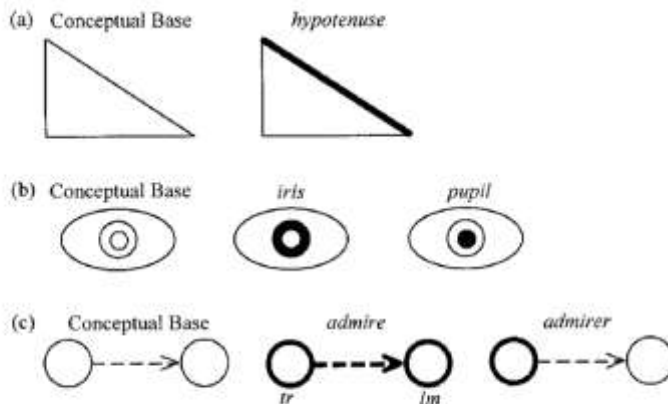


Figure 17.6. Profiling

(Langacker2007 :436, fig. 17.6)

Două feluri de proeminență au loc în expresii: profilarea și **alinierea traiector /vs/ landmark** (Langacker 2008:66 ; 2007:435) (Verhagen 2007 :50). Putem nota că fie un obiect fie o relație pot fi profilate. Atunci când o relație este profilată un participant este identificat ca entitatea care este localizată, descrisă sau evaluată. Aceasta este **traiectorul** (TR) și poate fi caracterizat ca *participantul focal principal* (figura principală într-o relație profilată). Participantul secundar identificat în relația dată este numit **landmark** (LM) (Langacker 2007 :436).

Profilarea și obiect sau relație

In percepția vizuală un element este locul de focalizare al atenției (este **figura**) și este perceput ca proeminent față de restul câmpului vizual (**fundalul**). O expresie selectează un corp de conținut conceptual, o ***bază*** (acoperirea maximă în toate domeniile matricei sale) sau, construit mai restrâns, acoperirea imediată în domeniile active (adică porțiunea pe scenă și în prim plan ca locus al atenției de vizualizare, *general locus of attention*). O substructură particulară în aria de acoperire imediată primește atenția, ***profilul*** (concentrarea atenției în interiorul ariei de acoperire imediate) (Langacker 2008:66) pe regiunea *onstage* (Langacker 2008:67) (Langacker 2009:7). **Profilul** poate fi caracterizat ca fiind ”ceea ce expresia este concepută ca desemnând sau făcând referință în baza sa conceptuală (*its conceptual referent*)” (Langacker 2008:66). Exemplu: *A avea un parinte* /vs/ *a avea un copil* sau *a fi soț sau soție* (Langacker 2009:7). Alte expresii desemnează variabil aspecte sau referenți conceptuli diferiți: *axul roții*, *spița roții*, *cercul roții* ori *roata*.

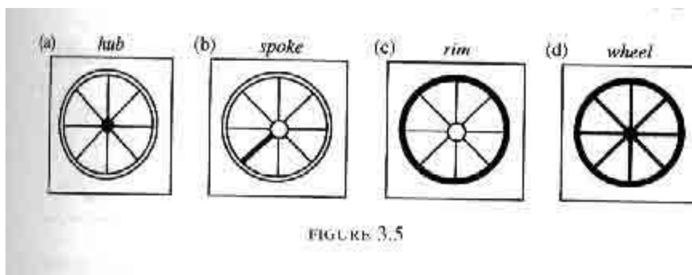


FIGURE 3.5

Referentul conceptual, un profil poate fi un **obiect** sau o **relație** (Langacker 2008:68) (o relație poate fi invocată sau actual profilată) [33] . ”*Profilul unei expresii este referentul său* și relația desemnată este aceeași referențialitate cu o direcție de acces mental diferită” (Langacker 2008:68). Un ***substantiv*** profilează un obiect definit abstract ca orice produs al grupării și reificării iar un ***verb*** profilează un proces definit abstract ca o relație scanată secvențial în evoluția sa în timp (Langacker 2008:151).

[33] “as focused object of conception the profile is construed with the greater degree of objectivity” (Langacker, 261).

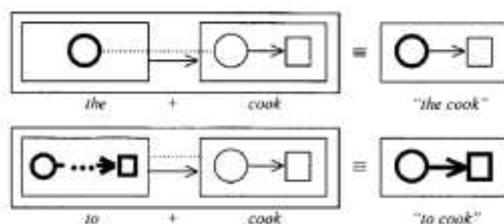


Figure 3.1. "Nominal" and "verbal" construal of the same content in different constructions

(Verhagen 2007:55)

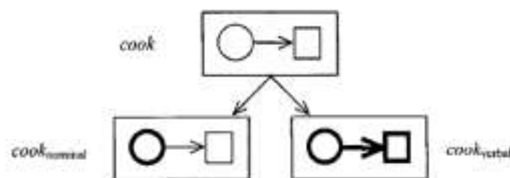


Figure 3.2. The word stem *cook* categorizing nominal and verbal construal

”Avem multe cazuri de diferență în semnificație generată de alegeri alternative ale profilului în aceeași bază conceptuală. Conținutul este echivalent iar contrastul semantic este o chestiune de construal - direcționarea atenției către un obiect sau o relație individualizată ca fiind referentul conceptual al expresiei” (Langacker 2008:70) [34] . De exemplu, în narațiune fluxul de informații filtrat de o instanță narativă formează profilul unei scene. În această perspectivă suspense-ul unei scene cinematografice depinde de modul de profilare al scenei conceptuale. De exemplu, dacă scena neutră figurează o femeie care, noaptea, scotocește în dulapul cu dosare al unei firme de avocați iar, în montaj alternat, vedem avocatul urcând scările care duc la biroul cu dulapul, atunci informația din planul secund profilează afectiv de o manieră particulară scena care, astfel, nu mai este neutră. Planul neutru, acum, este integrat într-un cadru mai larg și diferit. Scena și evocarea simulativă a ceea ce va urma (eventul integral și sistemul descriptiv al deconspirării ori dezvăluirii) conține și simularea afectivă din partea spectatorului a momentului în care ești „deconspirat”. Informația nouă produce o substituție metonimică: planul neutru nu mai este parte a sistemului descriptiv: /o femeie caută un dosar/ ci al sistemului descriptiv /femeia este vinovată de efracție/. Planul „neutru” nu își schimbă configurația pe ecran ci este un alt component dintr-un alt sistem descriptiv. Să notăm că în planul neutru personajul feminin are un rol de agent – este un TR- iar în planul suspense ea este un pacient – este un LM. Prima instanță este o mostră a schemei: O FEMEIE CAUTĂ CEVA iar cea de doua evocă schema: UN AVOCAT PRINDE UN HOȚ.

”Profilul unei expresii – reprezintă locul specific de concentrare a atenției (unde se focalizează atenția) – este restrâns la aria sa imediată*”* [35] (Langacker 2008:133) (Evans 2006:537). ”Un substantiv numește un tip de obiect și specifică proprietățile pe care o entitate trebuie să le aibe ca să fie o instanță a acestui tip. In mod normal specificarea unui tip invocă un număr de domenii cognitive, colectiv identificate ca și **matricea** sa. In matrice un domeniu particular stă în față ca și acela în care instanțele tipului par să rezide (să aibe loc). Acesta poate fi numit **domeniu de instanțiere”** (Langacker 2008:134) [36] . Conceptual ceea ce diferențiază o **instanță**

[34] “Since the content is effectively equivalent, these semantic contrasts are matters of construal – in particular, the direction of attention to a thing or relationship thereby singled out as an expression’s conceptual referent” (Langacker, 70).

[35] An expression’s **profile** – being the *specific focus of attention – is confined to its immediate scope*) (Langacker 2008:133).

[36] “A noun names a type of thing and specifies the properties an entity must have to qualify as an instance of this type. Usually this type specification invokes a number of cognitive domains, collectively referred to as its **matrix** (2.2.2.).

față de un **tip** este dată de faptul că ”instanța este specific gândită ca ocupând o locație particulară în domeniul său de instanțiere. Instanțe ale aceluiași tip sunt distinse una de cealaltă prin faptul că ocupă locații diferite. Domeniul de instanțiere este caracterizat și de faptul că prezența sau absența limitării (*bounding*) determină categorizarea unui nume ca și “count or mass” ” (Langacker 2008:134).

Metafora și focalizarea conceptuală

Focalizarea reprezintă *selecția unui conținut conceptual și aranjarea* **prim plan (*foreground*)** /vs/ **fundal (*background*).** Ea reprezintă, de o manieră generală, o îndepărtare de la un standard sau exploatarea unei experințe prealabile deja stabilite pentru interpretarea unei experiențe posterioare. Domeniile sunt accesate ca centrale sau ca periferice. Cele care au un nivel înalt de activare se prezintă ca într-un fel de prim plan și sunt mai accesibile (Langacker 2008:57). Discursul anterior poate fi considerat un fundal = **CDS** (*current discourse space*) (Langacker 2008:56 si 59). *Informația nouă* în **CDS** este pusă în prim plan față de fundalul informațiilor din CDS. Putem vorbi de *relația prim plan /vs/ fundal* atunci când “o concepție o precede sau facilitează în vreun fel anume emergența unei alte concepții” (Langacker 2008:58). Expresiile invocă o cunoaștere de fundal ca bază pentru înțelegerea lor (chiar și “*basic knowledge of our physical world as we experience*”). Exemplu film: în Hitchcock, *The Man Who Knew Too Much* (1956). In scena de la Albert Hall personajul feminin, Josephine Conway McKenna, trăiește expresiv dilema pe fundalul dramei crimei care se pregătește în timpul concertului. Planurile expresiei ei faciale formeaza figura profilată pe fundalul planurilor concertului [min. 1:31 sq]. Aceeasi schemă apare în cazul dialogului “mut” al personajelor pe fundalul muzical al concertului [min. 1:37].



Metafora este o formă de profilare

Anumite construale se bazează pe impunerea unei structuri asupra obiectului conceptualizării prin înțelegerea unei conceptualizări în relație cu o alta (mai ales în situația de comunicare) (Verhagen 2007:59). Forme de construale sunt și cele bazate pe judecată și comparație ce implică categorizarea, metafora și distincția figură / fundal (Verhagen 2007:56). *Domeniul sursă* al unei metafore are o “precedență” de fundal față de *domeniul țintă* situat în primplan: “mai concret și mai ancorat în experiența corporală domeniul sursă aduce un fundal conceptual în termenii căruia domeniul țintă este văzut și înțeles. Vizionarea țintei pe primplanul domeniului sursă rezultă într-un domeniu hibrid sau un spațiu amestec (amalgam) … putem spune cu aceeași validitate că domeniul sursă și domeniul țintă reprezintă împreună un fundal pentru emergența concepției amalgam” “amalgamul moștenește trăsături selectate de la ambele domenii, dar este adus în prim plan prin codificarea lingvistică. Fraza *gândul care tocmai mi-a zburat din cap* este un **hibrid**, un gând ca o pasăre care e capabil să zboare.” (Langacker 2008:58). Metafora cinematografică operează astfel o modulare de focalizare conceptuală a unor domenii semantice. ”*Descrierea*, la rândul sau, este într-o narațiune, ca un

---

Within the matrix, a particular domain stands out as the one where instances of the type are primary thought of as residing. In can thus be called the **domain of instantiation**” (Langacker, 134).

fundal peste care povestirea (*story line*: o serie de evenimente limitate (*bounded*) poate să aibe statutul de figură (Langacker 2008:59).

Organizarea profil /vs/ bază

Un cuvânt ca „hipotenuză" aduce un punct de acces către un vast repertoriu de cunoştinţe enciclopedice asociate cu noțiunile de triunghiuri cu unghiuri trepte, triunghiuri în general, figurile geometrice, calculul geometric, spațiul etc. Dar numai o parte a acestui inventar este necesară pentru înțelegerea semnificației cuvântului. Partea esențială a rețelei de cunoştinţe este numită de Langacker **aria** (*scope*) cuvântului. Aria este divizată în două aspecte care sunt esențiale pentru a înțelege ce semnifică acel cuvânt: **profilul** și **baza**. Profilul este entitatea sau relația desemnată de cuvânt iar baza este partea esențială din matricea de domenii semantice necesară înțelegerii profilului. În exemplul „hipotenuzei" cuvântul desemnează latura cea mai lungă dintr-un triunghi cu unghi drept iar baza este concepția triunghiului întreg cu toate cele trei laturi. Profilul fără bază este ininteligibil: nu există o hipotenuză fără un triunghi cu unghi drept. Cuvântul hipotenuză desemnează o substructură a unei structuri conceptuale mai mari (Evans 2006:237). Citând din Langacker: „valoarea semantică a unei expresii rezidă nici în bază nici în profil luate separat, ci numai în combinația lor" (Langacker 1987:183). Din aceeași bază se pot genera mai multe profile.

Un exemplul privitor la rețeaua familială bază pentru profilarea cuvântului „unchi":

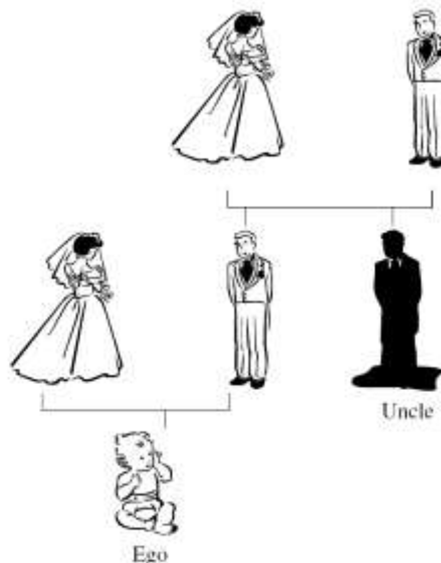


Figure 7.8 Familial network in which UNCLE is profiled

În mod tipic numai o parte a profilului este relevantă sau activă într-un enunț particular. Această parte este **zona activă**. Evans aduce în atenţie câteva exemple:

a. fotbalistul a dat cu capul în minge
b. fotbalistul a pasat mingea
c. fotbalistul s-a încruntat la arbitru
d. fotbalistul a făcut cu mâna în direcția tribunei

În (a) zona activă a entității profilate, „fotbalistul", este capul; în (b) este piciorul; în (c) fața iar în (d) sunt brațele și mâinile.

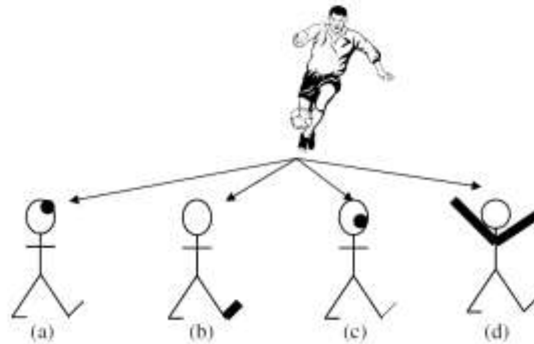


Figure 7.9 Active zones for the sentences in (5)

Metonimia

Metonimia reprezintă ”*o schimbare de profil într-un domeniu conceptual dat* (**metonimia** are un singur domeniu pe când **metafora** implică o similaritate abstractă între 2 domenii)”; schimb (*shift*) în profil (de ex: de la relație la obiect) (Langacker 2008:69) [37] . ”Un domeniu cognitiv care stabilește o relație între două entități mediază schimbul de profil [38]. *Vorbim de **metonimie** atunci când o expresie care, în mod obișnuit, profilează o entitate este utilizată pentru a profila o altă entitate asociată cu ea într-un domeniu dat.”* (Langacker 2008:69) [39] .

Exemplu: scenariul restaurantului unde clientii cer din menu desertul /vs/ persoana care a comandat un desert (ex: *eu sunt tiramisu*) sau exemplul creatorului în locul produsului: *a cumparat un Miro*

Metonimia poate fi înțeleasă ca *”o schimbare în profil, o expresie care în semnificația sa fundamentală profilează o entitate, A, care este înțeleasă ca desemnând o altă entitate, B, care este asociata într-un fel anume cu A și deci este **mental accesibilă** prin A*” (Langacker 2008:250)

[[**VIETNAM**-WAR] ---> [VIETNAM-**WAR**]], numele unui loc este utilizat pentru a desemna un eveniment care a avut loc acolo. Fiecare unitate de acest gen (waterloo, hiroshima, oklahoma city, chernobyl, vietnam) instanțiază extensia schematică [[**PLACE**-EVENT] - - > [PLACE-**EVENT**]] și această schemă e invocată frecvent pentru a sancționa noi expresii. Un alt exemplu de metonimie în care are loc „schematizarea categorizărilor” (Langacker 2008:251) [40] apare în expresia: *a avut loc un fiasco electoral în Florida*. *Florida nu trebuie sa mai aibe loc*.

Compozitia expresiilor

Compoziția expresiilor lingvistice complexe. ”Relația stabilită între componente și structura compozită este o instanță a relației fundal /vs/ prim plan. Expresile compozite diferă în ***analizibilitate***, adică în gradul în care elementele componente sunt proeminente și cât de puternic contribuie la emergența sa (unele sunt construite din componente iar altele sunt prefabricate și nu sunt decât activate)” (Langacker 2008:61). **”Calea compozițională** (*compositional path*) este o parte a semnificației unei expresii” (Langacker 2008:61). De

---

[37] “an implicit shift in profile is nothing other than the ubiquitous linguistic phenomenon known as metonymy” (Langacker, 119).

[38] “Mediating the shift in profile is a cognitive domain establishing some connection between the two entities” (Langacker, 69).

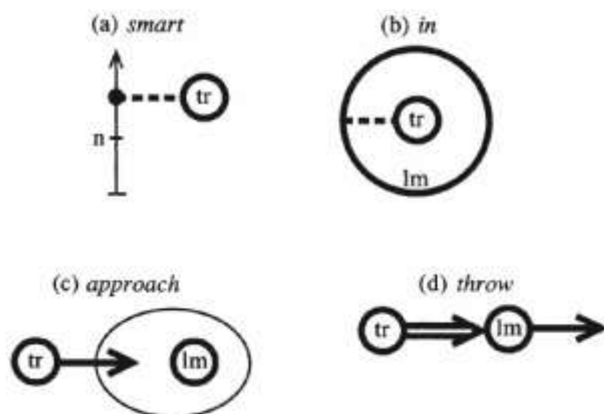
[39] “we speak of metonymy where an expression that ordinarily profiles one entity is used instead to profile another entity associated with it in some domain” (Langacker, 69).

[40] “we have the capacity ... to generalize over relationships that are not evident in any single expression or usage event, in which case the schematization’s scope encompasses multiple expressions” (Langacker, 251).

exemplu*: porc* /vs/ *carne de porc ; cousin* /vs/ *parent's sibling's child ; triunghi* /vs/ *poligon cu trei unghiuri*. În film entitățile hibrid pot fi recunoscute ca fiind gestalturi sau ca fiind entități compuse din elemente separate: animale ca sfinxul ori ca centaurul. Alte entități compuse sunt de exemplu ”omul de tinichea” ori *Edward Scissorhands* (Tim Burton, 1990). Ingerul din *Der Himmel uber Berlin* (Wim Wenders, 1987) este format din componente reunite sub o etichetă comună și gradul de analizabilitate al părților este mai mic.

Relația Trajector (TR) /vs/ Landmark (LM)

”Se găsesc expresii care sunt semantic distincte deși au aceeași baza conceptuală și profilează aceeași relație în interiorul lor. Un construct teoretic care dă seama de această diferență este o altă formă de proeminență reprezentată de alinierea **traiector** (**trajector - tr**) **focalizarea primară** (*primary focus*) /vs/ **punct de referință** (**landmark - lm**) **focalizarea secundară** (*secondary focus*). In acest caz *avem o relație și un grad de proeminență care este dat unuia dintre participanți.* Traiectorul (tr) este entitatea care este localizată, evaluată sau descrisă, care are proeminența focală (**focalizarea principală** în relația profilată). Landmarkul (lm) reprezintă al doilea participant (**focalizarea secundară**) care este proeminent ca *punct de referință în relația dată* (Langacker 2008:70) (Langacker 2009:8-9).



(Langacker 2009:8)

Un alt exemplu în care distincția dintre cele două propoziții este dată de o schimbare a perspectivei astfel încât se schimbă proeminența dată participanților din relația profilată este oferit de Evans (2006 :542). Este de notat că direcția săgeții este aceeași în cele două cazuri pentru că George este „originea energiei” fie că este participantul principal sau secundar.

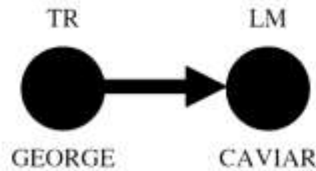


Figure 15.15 *George ate all the caviar*

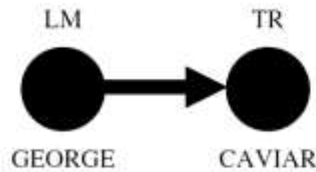


Figure 15.16 *All the caviar was eaten by George*

Exemplu : *deasupra* /vs/ *dedesubt* /

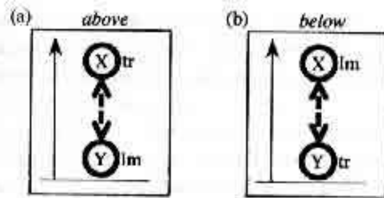


FIGURE 3.9

ori *înainte* /vs/ *după* (Langacker 2008:72). „ Contrastul semantic rezidă numai în gradul de proeminență conferit participanților la relația dată”: „ deasupra și dedesubt contrastează în alegerea traiectorului caracterizat ca participantul care este localizat sau indicat (*assesed*)” (Langacker 2008:113).

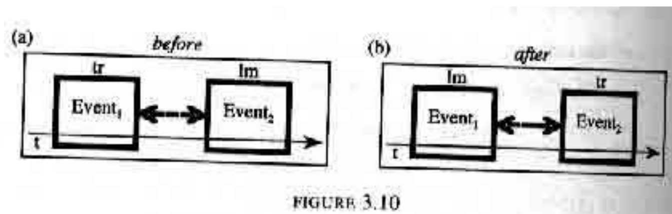


FIGURE 3.10

have a parent (descrie un copil = tr) /vs/ *have a child* (descrie un părinte = tr)

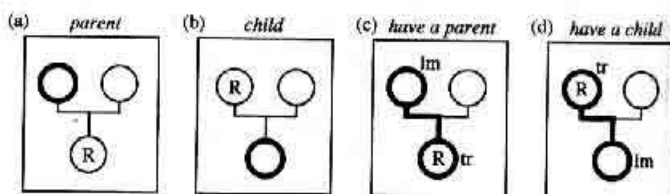


FIGURE 3.7

Before și *after* sunt în contrast în alegerea TR/vs/ lm, nu în conținut sau profilare (Langacker 2008:72). TR și LM sunt participanți focali primar și secundar într-o relație profilată (Langacker 2008:365). “Statusul de TR este întotdeauna impus: este o chestiune de construal, niciodată inerent în situația descrisă” – o modalitate

de concepție a unei situații (Langacker 2008:368) [41] . Organizarea TR – LM este inerentă în expresiile relaționale chiar dacă elementele sub focus nu sunt exprimate explicit. ”O relație e conceptual dependentă de participanți; ea evocă, chiar și schematic, participanții ca un aspect intrinsec al concepției sale. In consecință participanții focali ai unei relatii profilate sunt parte a profilului relațional” (Langacker 2008:114). De exemplu: *a înghiți* are ca părti ale structurii sale interne un TR = cel care inghite și un LM = cel care e înghițit (Langacker 2008:113). In fraza: *el l-a înghițit* subiectul și pronumele obiect apar explicit. (Langacker 2008:113). **Subiectul** este nominalul care codifică TR dintr-o relație profilată, un **obiect** este un nominal care codifică un LM (Langacker 2008:365). TR si LM sunt participanți focali primar și secundar într-o relație profilată (Langacker 2008:365). Această proeminență focală / conceptuală se traduce în “accesibilitatea” gramaticală (Langacker 2008:365). ”Proemința focală reprezintă direcționarea atenției (ca o resursă limitată atenția trebuie să fie alocată și pentru o structură dată mai multe alocații sunt posibile” (Langacker 2008:365). ”TR si LM sunt elementele pe scenă iluminate de “reflectorul” proeminenței focale” (Langacker 2008:365). ”Există tendința naturală ca atenția să fie orientată către participanții care au cea mai mare proeminență cognitivă” (Langacker 2008:366).

Exemplu: *mirele sărută mireasa / mireasa sărută mirele /cuplul s-a îmbrățișat* . În acest caz, chiar dacă *bride* și *groom* participă egal la acțiune, vorbitorul are opțiunea de a pune în focus ca TR pe unul sau altul (*primary focal participant*) ca fiind procesual profilat, dar se poate profila grupul format de cele 2 entitati, (Langacker 2008:115). Exemplu este valabil la vizionarea unei relații intersubiective sau interumane în film prin verbalizarea conceptualizarii operată de către spectator. Schema dialogului față în față presupune o aliniere a entităților profilate succesiv într-un fel de plan contraplan mental realizat în funcție de alternanța TR - LM pe care o operează spectatorul imaginar.

Alte exemple

Adverbul, prepoziția sau adjectivul sunt expresii care profilează o relație non procesuală (atemporale) ; relația profilată este vizualizată holistic (și nu scanată secvențial în timp). Obiectele și relațiile nonprocesuale reprezintă grupări naturale căci amândouă construiesc o situație într-o manieră sumativă (Langacker 2008:119) [42] . Un adjectiv (ex: *deștept*) are un TR obiect și un LM nefocalizat. Un adverb este comparabil doar că TR este o relație și LM un obiect. O prepoziție de genul *în* are un LM ca obiect focalizat iar TR poate fi un obiect sau o relație (Langacker 2009:10).

”In construcții verbale (*clausal*) subiectul pur și simplu cuprinde (*apprehends*) obiectul stabilind un fel de ”contact mental” cu acesta”

Exemplu: *I (saw/liked/remembered/imagined) the painting*, (Langacker 2008:368)

Schema **sursa-calea-ținta** poate sta la baza construcțiilor mentale de acest gen. O cale mentală sau perceptuală ”atinge” o altă entitate. În acest context ”un subiect poate fi caracterizat ca participantul care inițiază o interacțiune asimetrică conceptualizată ca implicând o cale de la subiect la obiect sau, mai simplu, subiectul este participantul mai active într-o asemenea interacțiune” (Langacker 2008:369). Totodată relația poate fi tradusă în termenii extrem de abstracți ai schemei numite **ciclul de control** unde o entitate aduce în aria sa de control o entitate externă.

Relația agent /vs/ temă : dinamica forței

Orientarea agent și **temă** a relației tr-lm (Langacker 2008:370 sq). Actorul tinde să fie focus al atenției. El poate fi aliniat fie cu agentul fie cu tema (Langacker 2008:367).

Orientarea către agent și orientarea către temă.

- **Tema** subsumeaza roluri pasive (*pacient, mover, experiencer, zero*). (Langacker 2008:368) (Evans 2006:545). ***Temele*** *apartin zonei pasive* a scenei, (*setting*), decor, locația și situații

[41] Focal prominence is one dimension of the construal, a matter of how a situation is conceived and portrayed, not something objectively discernible in it” (Langacker, 114 v si 365)).

[42] “Things and nonprocesual relationships represent a natural grouping since both construe a situation in a summary fashion” (Langacker, 119)

stabile unde diverse obiecte sunt aranjate. Zona pasivă este un decor global /vs/ un actor punctual.

- **Agentul** este prototipul subiect – subiectul fiind capul unui lanț de acțiune (participant inițial în acea porțiune a unui lanț de acțiune selectat pentru a fi prezentat explicit, sub focus) (Langacker 2008:367). ***Agenții*** *aparțin zonei active* = acțiune, schimbare, forță, creaturi mobile care acționează asupra lumii.

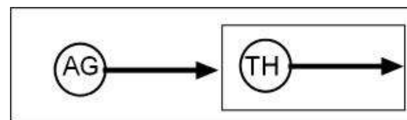
Exemplu:

- *Floyd a spart geamul cu un ciocan* **AG=> INSTR=>Pat→**
- *Un ciocan a spart geamul* AG=> **INSTR=>Pat→**
- *Geamul s-a spart* AG=> INSTR=>**Pat→**

Alte roluri tematice sunt = **zero** (participant care exhibă o proprietate, ocupă o locație sau doar e acolo), **mover** (presupune un schimb de locație, ocupă o serie de locații în timp), **pacient** (are o schimbare în proprietatea pe care o exhibă), **experiencer**, (Langacker 2008:370). Fiecare rol poate fi participantul principal într-un proces tematic [= df a „*minimal single participant process in which the theme's role is passive"* (i.e. nu este construit ca o sursă de energie)]. Un proces tematic poate fi exprimat independent – construal absolut - conceptualizat autonom (fără referință la agent sau cauzalitate agentivă) (Langacker 2008:371).

Exemplu
zero = *prăjina e lungă / ea este acolo*
mover = *vasul s-a scufundat / ușa s-a deschis*
patient = *ghiața s-a topit / geamul s-a spart*
experiencer = mă mănâncă peste tot */ era trist*

Un proces tematic este autonom conceptual (*It broke / Ceva s-a spart*)
Un proces agentiv încorporează un proces tematic (*He broke it / El a spart ceva*)

V schema agentive process p 372 fig 11.3 

Un proces autonom tematic poate fi exprimat și independent. El este centrul (*core*) expresiei (ex: *It broke*); centrul presupune noțiunea de agentivitate (**He caused*) care, fiind dependentă conceptual, nu e exprimată independent și atunci producem o concepție de nivel mai înalt care este în sine autonomă (*He broke it*).

2 feluri de procesare: 1/ prin urmărirea transmisiei forței pe lanțul de acțiune, de la agent la temă și 2/ unde procesul tematic are precedență pentru că ancorează concepția și este centrul de gravitate al concepției și pentru că este presupus de către noțiunea de agentivitate. „Putem incepe cu miezul autonom conceptual, apoi continuăm cu noțiunea de agentivitate și ajungem la conceptia intreagă a unui proces agentiv" (autonom) (Langacker 2008:372).

1/ = **o cale naturală** de procesare a elementelor într-o structură complexă. Mai multe căi naturale – primul element al unei căi este **punctul de început** (Langacker 2008:372).

- Ordinea cuvintelor (primul cuvânt în ordinea temporală).
- Circuitul energiei dea lungul lanțului de acțiune, care începe cu agentul.
- Autonomia conceptuală începe cu procesul tematic.
- Secvența de acces este determinată de proeminența focală: tr>lm>altul.

Pentru eficiența procesării căile naturale tind să se coalinieze și participanții să coincidă. În exemplul *Floyd broke the glass*. Floyd este punctul de început pentru căile aliniate ale ordinii cuvintelor, fluxul energetic, proeminența focală (primul cuvânt = agentul = traiector). "Orientarea temă sau agent reprezintă căi

alternative de a aduce calea de proeminență focală în aliniere cu calea referitoare la conținutul conceptual: punctul de început, traiectorul, coincide fie cu agentul fie cu tema, primul participant întâlnit pe cale bazat fie pe fluxul de energie fie pe autonomia conceptuală,” (Langacker 2008:373). TR si LM sunt definiți în termenii proeminenței focale primare și secundare, (Langacker 2008:72). ”Cât de proeminentă este o entitate – dacă funcționează ca și tr, LM sau nu depinde de construalul impus de elementele lingvistice utilizate, în acord cu valorile lor semantice conventionale.” (Langacker 2008:73). ”Orice structură într-o structură simbolică face propriile așezări de focus, astfel o entitate sub focus într-o structură nu va avea o profilare similară în alta.” (Langacker 2008:73).

Perspectiva (de unde vedem)

Aranjamentul de vizionare implicit și locația de vizualizare (vantage point)

O componentă a aranjamentului de vizualizare este **locația de vizualizare** (locația actuală a vorbitorului și auditorului) (*vantage point*). În cazul: *în față* vs *în spatele* contrastul semantic rezidă în alegerea TR și lm, nefiind alte diferențe în conținut ori profilare (Langacker 2008:76; Langacker 2007:436). Codificarea lingvistică depinde de locația de vizualizare pe care o asumăm:

Exemplu: *dacă ai sta acolo, atunci copacul ar fi în fața pietrei*

Interlocutorii sunt separați în spațiu și timp

Exemplu *Este cald acolo* ori *Nu sunt acolo acum.*

“Această capacitate de a adopta fictiv sau cel puțin posibilitatea să acomodezi o locație de vizualizare (*vantage point*) nonactuală ne permite să descriem o situație din perspectiva auditorului sau din perspectiva oricărui alt individ” (Langacker 2008:76) [43] .

Exemplu: *anul viitor va fi plin de surprize vs Joe a crezut că anul viitor va fi plin de surprize (Joe believed that next year will be full of surprises).*

Locația de vizualizare adoptată pentru un scop particular nu trebuie să fie cea actuală a vorbitorului. De exemplu în fraza *Joe a spus să vi în pod / Joe said to* ***come*** *up into the attic* locația de vizualizare a lui Joe este utilizată de vorbitor ca bază pentru utilizarea lui *a veni* în loc de *a te duce* (Langacker 2007:436). O frază ce implică un verb presupozițional ca : *Sue știe că Marcus va veni* și nu expresia: „știe că Marcus se va duce” exprimă faptul că vorbitorul spune ceva despre ceea ce știe el și despre ceea ce știe Sue. Fraza conține două puncte de vedere înscrise într-un singur verb.

Pentru Sweetser (2008) **punctul de vedere** este

1/ modul de prezentare al conținutului în funcție de situația de comunicare stabilită între vorbitor și ascultător și ceea ce ei pot să vadă și să atingă (aici, acolo, acesta, aceea, ușa următoare) atunci când se înțelege că vorbitorul-ascultătorul sunt : acum, atunci, mâine, anul trecut.

2/ ceea ce un participant imaginar poate vedea ori atinge dintr-o locație imaginară aflată într-un spațiu imaginar dat fiind că posedăm un sistem neuronal care spune dacă ceva se află în sistemul personal (poate fi atins fizic) (39:09).

3/ ceea ce vorbitorul-ascultătorul pot să știe, gîndească, presupune despre un spațiu mental (*the/a; if/when/since*), dar și pronumele formale/informale ori verbele presupoziționale (11:41).

4/ ceea ce vorbitorul-ascultătorul simt despre conținutul spațiului relevant (cum evaluează ei afectiv, cultural etc spațiul relevant)

5/ ceea ce participanții imaginați știu, cred, presupun, estimează, calculează despre spațiile relevante. Pe scurt orice despre modul în care un construal particular al unui individ este

---

[43] “this capacity to fictively adopt or at least acommodate a nonactual vantage point enables us to describe a situation from the perspective of the hearer or some other individual” (Langacker, 76).

specific accesului său cognitiv și perceptual (11:41). Dar și posesia, identificarea socială și diferențierea socială.

Punctul de vedere cinematografic poate fi literal înțeles ca localizare a punctului de vedere și metaforic înțeles ca poziție a naratorului față de evenimente (epistemică și de valori) (Carroll 1996:228). Cele două scheme pot să coincidă sau nu.

Pentru oameni accesul la multiple construale de puncte de vedere (*point of view construal*) asupra unei situații este un factor important pentru comunicare și cooperarea socială (Sweetser, 2008). Subiectivitatea reprezintă prezența implicită a unui conceptualizator în construal. Deixisul reprezintă, mai specific, prezența implicită a scenariului de act de vorbire și a contextului în construalul conținutului exprimat (16:32). Pentru Langacker este materialul implicit, off-scenă, din semnificație și mai ales aspecte ale terenului de ancorare. Un exemplu de subiectivizare este transformarea modalului ce exprimă o posibilitate din lumea naturală într-un modal epistemic: *el ar* ***trebui*** *să fie acum acasă*. Adoptarea unui punct de vedere are o bază de experiență de conștiință, de interacțiune motorie cu obiectele din jur, cu percepția vizuală a obiecteler și a factorilor de ocluziune a vederii precum și cu interacțiunea socială tactilă și motorie în copilărie (46:50). Deasemenea viziunea și acțiunea motorie precum și înțelegerea spațiului perceput vizual în termeni motorii reprezintă factori de coerență a viziunii. Neuronii oglindă permit și simularea acțiunilor altora. Putem astfel, de la o vârstă fragedă, categoriza și asocia acțiunile din poziția „din interior" și din poziția " din exterior"; putem adopta poziția de „participant " și de observator din "afară" (50:03). Aceste experiențe pot fi asociate sau distinse. Putem monitoriza fără conștiință contextul din jur. „Știm" unde sunt celelalte persoane dintr-o încăpere fără a accesa permanent această informație. Știm că cineva e în spatele nostru și știm că cineva din fața noastră nu ne poate atinge. Deasemenea, remarcă Sweetser, avem o „agendă" internă care ne permite să ne situăm corpul în spațiu în momentul în care reținem un număr de telefon, de exemplu. Fără acest marker temporal nu am ști care este conținutul specific al fiecărui 3 din numărul auzit sau memorizat: 3673542. Copii au o reacție diferită la oameni și la animale și pot urmări privirea unui adult. În această direcție copii își formează deja o Teorie a minții (TOM) cu ajutorul căreia pot concepe că alți oameni au stări mentale diferite de ale lor. Conștiința fapului că se poate construi o coerență locală a unor puncte de vedere diferite poate sta la baza unui etaj mai complet de conștiință ce înțelege punctele diferite de vedere ca parte a unei scene coerente mai cuprinzătoare (57:29). Adulți pot proiecta experința interioară asupra experienței mentale a unui interlocutor și pot naviga între aceste coordonate, dar pot concepe scena și dintr-un exterior global. Eventuri complexe pot fi reprezentabile mental din mai multe puncte de vedere. Putem concepe – printr-un montaj analitic de tip cinematografic - o scenă din exterior (un automobil care se prăbușește într-o prăpastie) sau din interior (expresia facială a șoferului).

O entitate poate fi construită subiectiv sau obiectiv.

Dacă, metaforic, conceptualizarea înseamnă vizualizarea unei scene, atunci **perspectiva** reprezintă aranjamentul de vizualizare, adică punctul de unde se vizualizează (Langacker 2008:73).

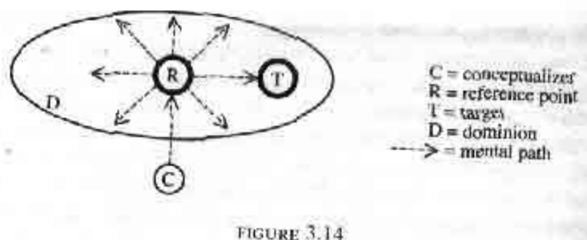


FIGURE 3.14

Aranjamentul de vizionare înseamnă relația dintre privitori și ceea ce este privit. **Privitorii sunt conceptualizatori** care înțeleg semnificația expresiilor lingvistice: vorbitorul și auditorul (Langacker 2008:73) (Langacker 2009:6) (fig 9.1 2008:260).

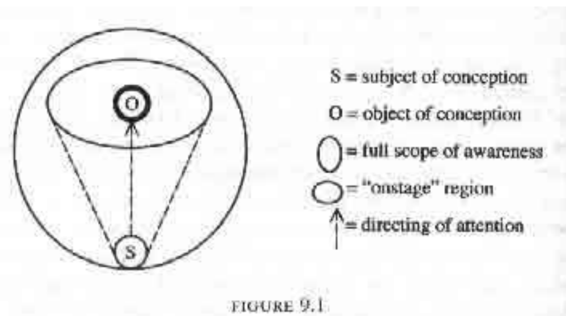


FIGURE 9.1

”Un aranjament implicit comun în interacțiunile conversaționale de fiecare zi este acela în care interlocutorii se află într-o locație fixă din care observă și descriu aparițiile actuale din jurul lor - din lumea în care se află. Acest aranjament este implicit presupus decât dacă nu există rațiuni ca să asume contrariul. ”(Langacker 2008:74). ”Acest aranjament implicit tinde să fie “invizibil” pentru noi, totuși el este o parte esențială a substratului conceptual care susține semnificația unei expresii și îi formează structura.” (Langacker 2008:74).

Sweetser (2008, https://www.youtube.com/watch?v=-EGxoAIQ0mM) indică faptul că prezența unei persoane într-un spațiu aduce un punct de vedere asupra acelui spațiu, o structură deictică (6:08). Totodată putem avea acces la multiple posibile puncte de vedere ale aceleiași situații (7:51)

Exemplu de aranjament implicit

John o sarută pe Mary sau *Lampa e pe masă*

Exemplu: *Vino sus în pod* vs *Urcă sus în pod* (Langacker 2009:7)

Aranjamentul implicit devine mai vizibil atunci când se face o întrebare sau o comandă: *Este lampa sub masa*? ori *Sarut-o!*. Atunci frazele cuprind interacțiunea vorbitor /vs/ ascultător în cadrul unui act de vorbire. Ele nu reporteaza ceea ce se întâmplă, ci cuprind de fapt o relație particulară de interacțiune vorbitor-ascultător (această semnificație e semnalizată de către forme distincte (cum ar fi ordinea cuvintelor, intonația, și/sau absența unui subiect explicit), (Langacker 2008:74).

Alte forme sunt situațiile ipotetice, unele cunoscute a fi false și cărora le urmărim doar dezvoltarea lor non factuală. Exemplu: *dacă ai fi întrebat care era direcția cea bună nu ne-am fi rătăcit*.

De exemplu acest mecanism are loc, cum vom vedea în capitolul narațiunii cinematografice, în cazul narațiunii auto-conștiente în care o trimitere explicită la spectator profilează aranjamentul de vizionare implicit. *”*Ceea ce face mesajul coerent și ușor de inteles este înțelegerea situației comunicative, parte a unui tacit substrat conceptual.” (Langacker 2008:75).

Subiectivizarea

Deseori ***privitorul este conceput in mișcare în loc să ocupe o locație fixă*** / “mișcarea privitorului poate să genereze o percepție a schimbării care, deși de natură virtuală, este descrisă ca și actuală” (Langacker 2008:75) [44]. ”Privitorul în mișcare– poate aflat într-un tren în mișcare – descrie impresia vizuală obținută prin imaginarea aranjamentului implicit în care privitorul este static”) (Langacker 2008:75) (Verhagen 2007:54). Conceptualizarea mișcării “de cameră” ca atribut al obiectului vizionat este în acest exemplu exprimată lingvistic.

It’s pretty through this valley
She’s been asleep for 30 miles
The trees are rushing at 90 miles per hour
The forest is getting thicker

[44] “movement by the viewer can also engender a perception of change which, though virtual in nature, is described as if it were actual” (Langacker, 75)

Pentru Sweetser **subiectivitatea** reprezintă prezența implicită a conceptualizatorului în construal (16:20). **Deixis**-ul reprezintă prezența implicită a scenariului de schimb verbal și a contextului în construalul conținutului exprimat (aspectele off-stage al terenului) cum ar fi privitorul și scena privirii (*I am here now*) (16:20). Subiectivizarea poate fi exemplificată cu ajutorul transformării unui modal în modal epistemic. De exemplu, *He should be home by now* poate fi interpretat ca „ar trebui să fie acasă acum” sau ca „probabil că e acasă acum”. Deasemenea timpul este perceput în funcție de situația de vorbire (este vs a fost).

Punctul de vedere și deixis – deferred viewing

Punctul de vedere poate fi orientat asupra participantului la un event sau poate fi global (10:05). Totodată perspectiva privitorului poate fi disociată de centrul de deixis (20:32). De exemplu în expresia „peste masă” din (1) *Sue a sărit peste masă* (din locația ei) și (2) *Sue a stat dncolo de masă* (față de cineva a cărui perspectivă este asumată, posibil a vorbitorului sau ascultătorului). Deasemenea în exemplele: (1) *O să vin la petrecerea ta* (deixis orientat către ascultător) vs (2) *Vino la petrecerea mea* (deixis orientat către vorbitor). Sau în frazele (1) *Poți să vi la petrecera mea? Da, desigur, voi* ***veni*** *(# pleca, merge) la petrecerea ta.*

Locația personală și centrul deictic pot fi separate temporal și spațial în prezentul istoric ori prezentul narativ (45:51).

Si **atunci** (trecut) el vine și **spune** (prezent).

Si **acum** (prezent) mecanismele **erau** (trecut) la locul lor.

Punctul de vedere și centrul deictic pot fi amestecate ori disociate (în sensul amestecurilor cognitive dat de Fauconnier).

Inputul vizual implică o corelare cu sistemul motor și cu cel de planificare (48:26). O vedere normală impune construcția unei experiențe motorii prealabile a realității (47:40). A fi aici implică un amalgam de experiență (*experiential cluster*) (49:00). Deasemenea, cu ajutorul sistemului de neuroni oglindă, permitem o simulare fără acțiune motorie efectivă a unor acțiuni observate în contextul apropiat. Categorizăm acțiuni peste limita dintre punctul de vedere al participantului și un punct de vedere extern. Putem asocia și distinge cele două perspective (50:00). Putem adopta punctul de vedere al pacientului și agentului unei acțiuni. Putem reprezenta o situație lingvistică *dintr-o perspectivă globală și de participant* (58:20). Putem vizualiza o scenă din punctul de vedere al unui participant intern și unui participant extern. Totodată putem menține coerența între diverse puncte de vedere. Avem conștiința unor diferite perspective ca părți ale unei scene mai largi însă coerente.

Putem avea simpatie cu perspectiva unui participant (vezi infra teoria TOM). Avem, ca în pictură, situații vizualizate ce conțin atît perspectiva privitorului cât și un centru deictic, numite perspectiva amânată (*deferred viewing*) (20:32). Acestea implică spectatorul în vizionarea unei scene cu ajutorul unei participări indirecte.

In film avem planuri generale care conțin un personaj care privește – are experiența viziunii unei scene - sau actorul care privește insistent obiectul pe care îl va manipula și, prin editare de montaj în planul secund, privirea încapsulată de cadrarea imaginii ca POV. Când vedem pe cineva observând obiectul pentru a pregăti o acțiune asupra acestuia reprezentările noastre simbolice/vizuale vor rezona și vom face predicții asupra evenimentelor viitoare (vezi Zwaan 2014:232).

Putem deasemenea proiecta o structură de perspectivă spațiomotorie asupra înțelegerii unor domenii mai puțin concrete ca timpul, relațiile sociale, cogniția sau identitatea de sine (59:28). Dar putem să și desfacem amestecurile de perspective. Un event poate fi reprezentat simultan din două perspective e.g mișcarea mașinii către o prăpastie și expresia facială a șoferului din cabină.

Să dăm un exemplu de perspectivă amânată sau indirectă – *deferred viewing* - ce conține atât un centru deictic, personajul cinematografic, (numit aici punct de referință) cât și un „privitor” extern. Cei doi sunt numiți în acest studiu conceptualizatori. Pentru simplificare vom lua în considerare doar personajul, entitatea conceptualizatoare care privește ceva situat în scenă sau în domeniul său de acces optic, numit experimentator, și o instanță secundară, un privitor situat în afara scenei care contemplă scena și experimentatorul, dar din exteriorul acestui ansamblu, numit naratorul. Filmul poate construi această situație în care punctele de vedere

ale naratorului și experimentatorului sunt reprezentate în coexistență pe ecran de două maniere tipice. Naratorul nu este profilat (reprezentat) în imagine ci doar indicii punctului său de vedere.

Un prim plan A reprezintă punctul de vedere optic al unui experimentator: un peisaj. Un plan secund B reprezintă experiementatorul care privește peisajul și planul C care reprezintă în același cadru atât experimentatorul cât și obiectul privirii sale. Dinamic, cu ajutorul a trei cadre, filmul aduce împreună în planul C atât perspectiva naratorului cât și perspectiva experimentatorului asupra unui element vizualizat.

Același lucru este obținut cu ajutorul unui singur plan în care camera are un traveling în spate; o formă de conceptualizare dinamică a scenei. Planul este împărțit în trei cadre atenționale echivalente cu planurile menționate mai sus (A,B,C). În cadrul A experimentatorul are viziunea unui obiect profilat obiectiv în scena reprezentată; ocurența unui tip de obiect, în cazul nostru un peisaj. Spectatorul nu are acces decât la viziunea obiectului nu și la imaginea experimentatorului care are acest POV. Spectatorul are doar indicii unei subiectivități care privește (de exemplu dacă e beat și imaginea de pe ecran e, în consecință, neclară). Astfel pe ecran avem doar ocurența unui obiect și prezența unui experimentator din „afara" scenei care asumă rolul unui narator. Ocurența este prezentată direct prin punctul de vedere al experimentatorului / narator. În cadrul B experimentatorul este adus pe scenă și este obiectiv reprezentat pe ecran. El nu mai este narator, ci doar un experimentator al scenei la a cărui subiectivitate spectatorul nu mai are acces (de exemplu nu știm dacă nu cumva nu s-a trezit și acum el vede peisajul clar sau poate se gândește la altceva). În această etapă spațiul gol al naratorului este ocupat de un nou narator neprofilat, dar prezent prin punctul său de vedere asupra situației. În cadrul de atenție C cele două puncte de vedere sunt coincidente în aceeași scenă. Naratorul îi oferă spectatorului un punct de vedere asupra situației și el are acces indirect și la punctul de vedere deictic al experimentatorului / personaj din situația dată.

Un prim exemplu este din *The General* (Buster Keaton, 1926) [1:05 :52 – 1:06 :12] și a fost comentat de Jean-Pierre Oudart pentru teoria suturii cinematografice (vezi Deaca 2013 : 348-351).



A.1_______________________A.2



A.3 _______________________ B

Planul este format din trei cadre atenționale: A.1,A.2 și A.3. Obiectul viziunii este reprezentat în A.1.. Un conceptualizator narator absent pe ecran vede această ocurență peisagistică: liziera unei păduri. Cadrul atențional A.2 aduce în cadru mișcarea soldaților din față care ies din spatele copacilor. Ei sunt conceptualizatorii experimentatori ai scenei. Naratorul se manifestă doar prin intermediul unghiului de cameră. În cadrul atențional A.3. o nouă serie de experimentatori își face apariția în scenă în partea de jos a imaginii:

un nou grup de soldați. Punctul de vedere asupra situației îi aparține naratorului, dar punctul deictic sau accesul mental la această scenă este reprezentat aici prin profilarea (figurarea) experimentatorilor soldați. Să notăm că poziționarea în scena figurată a experimentatorilor (grupul prim și secund de soldați) impune o proximitate a punctului de vedere narativ cu cel al experimentatorilor din grupul secund. Între cele două grupuri de soldați are loc o poziționare în termeni de subiect vs obiect. Dușmanii sunt „în față" ar prietenii sunt aliniați „alături" de noi. Cadrul A.3 reunește naratorul și experimentatorul. Planul B ne prezintă în contra-plan un grup de soldați care se află poziționați (sus) în poziția camerei și, deci, a naratorului din planul A. Naratorul este în acest moment experimentatorul scenei. Naratorul este fie de identificat doar cu o viziune asupra lucrurilor fie cu viziunea primului grup de soldați de la liziera pădurii care au devenit în acest plan naratori.

Să mai remarcăm faptul că soldații din josul imaginii din cadrul de atenție A.3 pot fi aceeiași care sunt profilați pe creastă în planul B sau nu. În primul caz cadrul A.1 nu este strict POV-ul soldaților de pe marginea de jos ci viziunea unui narator neprofilat. Dat fiind că aceștia nu sunt încă profilați în A.1 și A.2 putem spune că este POV-ul lor. Dinamic, scena este transformată și naratorii – cei care dețin POV-ul – devin experimentatori în A.3. În B grupul de soldați de la lizieră sunt naratori și au un POV al soldaților de pe creastă care, explicit, au trecut în poziția de experimentatori. Ceea ce doresc să subliniez este că A.1 poate fi un POV al soldaților care vor apărea în imagine în A.3 – ei trec dinamic din rolul de narator la cel de experimentator lasând locul unui alt narator aflat „în spatele camerei de filmat" -, dar poate fi la fel de bine POV grupului secund de soldați, cei de pe creastă. În planul A avem o trecere continuă de reconceptualizare a scenei și obiectului viziunii, dușmanii din față, în care obiectul viziunii este văzut prin ochii unor experimentatori și apoi prin ochii unui narator separat. Camera face un fel de trecere prin capul experimentatorilor atâta vreme cât joacă rolul de narator și apoi îi părăsește pentru a-i vedea din exterior ca simpli experimentatori deși există remanența punctului lor de vedere reprezentat în scena descrisă. Deseori astăzi camera digitală face asemenea călătorii în interiorul organismelor. În cazul lui Keaton travelingul este conceptual și, deși nu se modifică nimic din viziunea dușmanilor, punctul de vedere se multiplică, se disociază în două viziuni aflate în geneză. Prima viziune a naratorului-experimentator dă naștere unei viziuni ce aparține unui nou narator separat de experimentator. Cele două coexistă în conceptualizarea finală a imaginii din A.3. deși una direct (naratorul nou) și cealaltă indirect (experimentatorul soldat). Planul B explicitează și profilează (sau personifică) acest narator schematic și abstract reprezentat ca viziune în planul A.

Dacă vom considera că planul A reprezintă POV-ul grupului de soldați de pe creastă atunci soldații din josul imaginii din planul A nu joacă un rol narativ. Desigur că punctul lor de vedere – ca experimentatori și punct de referință conceptual asupra situației de confruntare – se aliniază cu cel al naratorului de pe creastă. Planul B reprezintă și POV soldaților de la lizieră care aici, din poziția de simpli experimentatori pasivi din A.2 devin naratori ai planului B.

Al doilea exemplu este din *Stagecoach* (John Ford,1939) [1:09:17 și.



A.1 A.2 A.3



(...) B 01:09:30 | C.1 01:11:06 | C.2 01:11:08
C.3 01:11:14

Planul A e format din două cadre de atenție (1 și 3) și o tranziție prin panoramare rapidă (2). Planul include obiectul viziunii – trăsura - și subiectul viziunii – indienii de pe creastă. A.1 poate fi în același timp POV-ul experimentatorilor din A.3 și punctul de vedere lor de vedere ca naratori. Cadrul A.3 face o disociere clară între rolul narativ și cel de experimentator. În B sunt profilați explicit experimentatorii scenei. În C. 1, 2 și 3, dinamic, sunt ajustate pozițiile celor două puncte de vedere. C.1 este dominant POV al experimentatorilor, indienii. C.2 reprezintă în mod egal punctul de vedere *în* scenă al indienilor, punct de referință conceptual deictic asupra situației descrise (indienii atacă trăsura), și punctul de vedere al naratorului situat *în afara* scenei. În C.3 domină punctul de vedere al naratorului cinematic și mai puțin al indienilor.

Ultimul exemplu este din *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015). Miller reia și intensifică cinematografia lui Ford. Planul A are trei cadre de atenție. A.1 prezintă obiectul viziunii. A.1 insistă asupra plecării și dispariției sale dincolo de linia de orizont. Cadrul A.3 introduce din dreapta urmăritorii. Cadrul este un *deferred viewing* și o viziune indirectă ce conține perspectiva naratorului și cea deictic mentală a urmăritorilor. Planul este o recompunere a cadrelor C.1 și C.2 de la Ford.



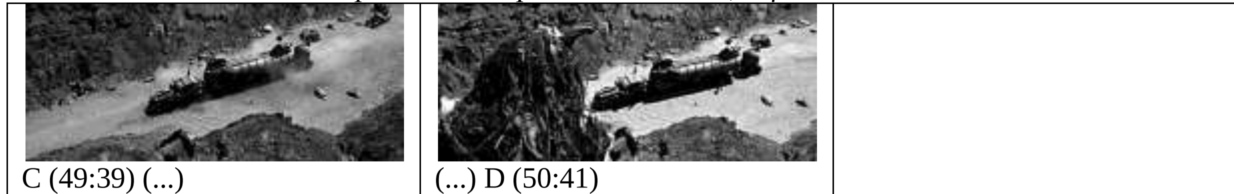
A.1 (02:01) | A.2 (02:03) | A.3 (02:11)

Planul B repetă construcția cu ajutorul unei recadrări a imaginii din B.1 pentru a lăsa să se vadă în dreapta sus, pe creastă, urmăritorii.



B.1(48:01) | B.2 (48:05) | B.3 (48:08)

Planurile C și D repetă figura deși între cele două planuri este o elipsă umplută cu un *cross cutting* (cadre din proximitatea camionului din vale). Planul C este și un POV al urmăritorului deși conceptualizarea sa e amânată. Planul D este un plan de conceptualizare indirect, *deferred*.



C (49:39) (...) | (...) D (50:41)

Planul E reia o compoziție în adâncime mai apropiată de planul C al lui Ford și profilează mai clar liniile desenate de direcția de urmărire în perspectiva câmpului vizual. E.1 este, din nou, punctul de vedere optic – POV-ul urmăritorilor – *coincident* cu punctul de vedere al naratorului iar E.2 conține punctul de vedere al naratorului *disociat* de punctul de referință mental al urmăritorilor.



E.1 | E.2

Ancorarea și deixisul

Construal Subiectiv /vs/ Construal Obiectiv

Un alt aspect al aranjamentului de vizionare și apropiat noțiunii de locație de vizualizare este **subiectivitatea /vs/ obiectivitatea**; relația dintre Conceptualizator și obiectul conceptualizat (Langacker 2008:77). Subiectul percepției este construit cu **subiectivitate maximală** când nu văd decât obiectul percepției, dar nu și dispozitivul cu care percep (asimetrie maximă în rolul de vizionare) (“construalul subiectiv este caracteristic privitorului ca atare – ca un loc de experiență aflat off scenă care nu este el însuși perceput”) /vs/ iar obiectul percepției este construit cu **obiectivitate maximală**, (*construalul obiectiv – focalizarea pe scenă a atenției*) (Langacker 2008:77, 260). (Langacker 2009:149 sq). O entitate construită obiectiv este mai proeminentă decât atunci când e construită cu subiectivitate maximă. Construalul obiectiv se corelează cu profilarea și menționarea explicită iar construalul subiectiv se corelează cu un locus implicit al conștiinței (Langacker 2008:77) [45] . (Exemplu: ”Ochelarii devin proeminenți atunci când îi construiesc obiectiv și mă uit la ei /vs/ atunci când fac parte din sistemul meu vizual sunt subiectiv construiți și non proeminenți.” (Langacker 2008:77) (vezi deasemenea Evans 2006:543). ”Conceptualizarea care constituie semnificația unei expresii se extinde dincolo de conținutul pe scenă (care nu există izolat) și cuprinde și modul de înțelegere al conceptualizatorilor off scenă în contextul aranjamentului de vizionare.” (Langacker 2008:77). ”In rolul lor tacit de subiecți ai concepției, vorbitorul și ascultătorul sunt întotdeauna parte a substratului care susține semnificația unei expresii” (Langacker 2008:77). In *I, you, we* aceștia se deplasează în maximă obiectivitate; vorbitorul și ascultătorul sunt explicit profilați, explicit mentionați, și construiți obiectiv (Langacker 2008:78).

”Subiectul conceptualizator (***Conceptualizer***) se angajează în activitatea de conceptualizare și este locus al experienței de conceptualizare, dar în rolul său de subiect nu este în sine conceptualizat. Un aspect esențial

[45] „Objective construal thus correlates with profiling and explicit mention, and subjective construal with an implicit locus of consciousness” (Langacker 2008: 77).

al activității subiectului este direcționarea atenției. Construit cu maximum de subiectivitate el este o prezență conceptualizatoare implicită care este total absorbită în înțelegerea obiectului percepției” (Langacker 2008:260).

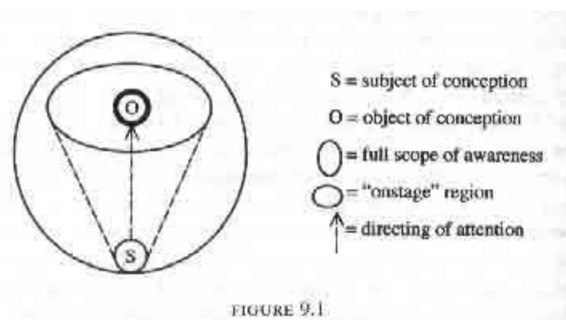


FIGURE 9.1

Ancorarea reflectă asimetria între subiectul și obiectul concepției, adică între conceptualizator și ceea ce este conceptualizat. Rolurile de obiect sau subiect al conceptualizării sunt fațete ale relației de conceptualizare – așa cum apare ea în figura 9.1. Subiectul (S) se angajează în activitatea de conceptualizare și este locus al experienței conceptuale, dar în rolul său de subiect el nu este conceput. Un aspect esențial al activității sale constă în direcționarea atenției. In cadrul global al conștiinței el indică către regiunea “pe scenă” și singularizează un element pe scenă care este focalizarea atenției. (Langacker 2008:260). ”Ancorarea este formată din vorbitor și ascultător, actul de limbaj la care participă și circumstanțele imediate (timpul și locul vorbirii). Ca și o platformă pentru înțelegerea conținutului evocat, terenul (*ground*) aparține semnificației fiecărei expresii, chiar și atunci când e construită cu maximă subiectivitate.” Rolul ancorării este de a fi un punct de referință tacit (Langacker 2008:78). Terenul (*ground*) reprezintă locul și timpul în care se vorbește, participanții la actul de vorbire și informațiile pe care le împărtășesc (Evans 2006:575)

In viziune obiectul percepției este – focalizarea atenției vizuale – entitatea pe scenă specific privită. Ceea ce văd ochii (subiectiv construiți căci ei văd, dar nu pot fi văzuți) este maximal obiectiv construit. Cu un grad mai mic de obiectivitate este tot ceea ce este curent vizibil atât pe scenă cât și off-scenă (Langacker 2008:261). Concepția subsumează percepția ca un caz special (Langacker 2008:261). Pentru semnificația lingvistică Conceptualizatorii primari sunt vorbitorul și ascultătorul a căror interacțiune în producerea și înțelegerea unei expresii formează **ancorarea**. In acest rol amândoi funcționează ca subiecte ale concepției. Profilul, aria imediată și aria maximă pot identificate cu focus al atenției, regiunea pe scenă (*onstage*) și întreaga zonă de conștiință. Ca obiect aflat în focus al concepției, profilul este construit cu maximum de obiectivitate (Langacker 2008:271).

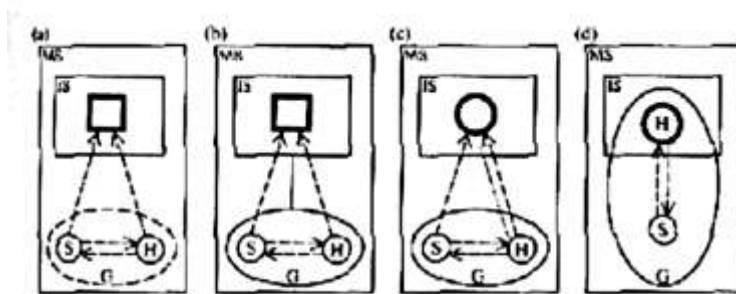


FIGURE 9.2

A= formula canonică a expresiilor

B = cum ar fi de exemplu în expresia mâine (*tomorrow*) ; unde există o profilare a ancorării astfel încât timpul enunțării este un punct de referință temporal, dar nu se face o referință explicită la acest moment. În

aceeași categorie intră și expresiile care indică o atitudine a conceptualizatorului față de obiectul conceptualizării cum ar fi pejorativul ”*commie*” în loc de ”communist”.

C = de pronumele ”tu” (*you*) unde ascultătorul este legat de Obiectul conceptualizării, elementul profilat.

Si varianta sa **D** unde rolul dual al H = Ascultătorul ca obiect și subiect al concepției nu este indicat (Langacker 2008:262).

Ancorarea (grounding)

Ancorarea (grounding) *desemnează evenimentul de vorbire, participanții la evenimentul de vorbire (vorbitor și ascultător), interacțiunea lor și circumstanțele imediate (timpul și locul unde se vorbește)* [46] (Langacker 2008:259). (Langacker 2009:149 sq; 265; Evans 2006:544). Elementele de determinare ancorează expresiile nominale prin profilarea unei instanțe a unei categorii („**o** pisică” din categoria „pisică”) și aduc informații despre faptul că participanții la schimbul verbal sunt deja familiari cu referentul (pisica) sau dacă referentul este prezent în contextul imediat fizic (această pisică). Elementele de determinare au proprietăți deictice (demonstrativul și posesivul care codifică un deixis spațial și un deixis personal) (Evans 2006:575). Expresiile care au o funcție de ancorare sunt **predicate de ancorare** (*grounding predications*) și sunt categorii schematice ale clasei cu care interacționează). Pentru Langacker predicația de ancorare a unui nominal profilează un lucru și este un nominal schematic (575). Astfel (a) pisic**a** (adică X-articol hotărât reprezintă X-cunoscut nouă) ; (b) **această** pisică (demonstrativ-X reprezintă X-aproape de mine) ; (c) **acea** pisică (demonstrativ-X reprezintă X-departe de mine) ; (d) pisica **mea** (X-posesiv reprezintă X-care îmi aparține) (575). Parafrazele indicate între paranteze explicitează terenul care devine profilat ca un construal obiectiv iar profilul determinantului este restricționat la entitatea ancorată. Terenul în acest caz este implicit și o chestiune de construal subiectiv. Predicația de ancorare profilează o entitate ancorată schematică iar atunci când ea este combinată cu un nominal acesta elaborează entitatea ancorată și aduce un conținut de semnificație (576). Reprezentarea schematică a unei predicații nominale de ancorare este exemplificată ca :

[[[GROUND]/[…] / [[LUCRU]/[…]]]

O frază nominală – **nominalul** – profilează un lucru (obiect) care este ancorat, i.e. are o indicație gramaticalizată asupra relației sale cu situația de vorbire (Langacker 2009:34). **Ancorarea** stabilește o conectare fundamentală între interlocutori și conținutul evocat de nominal sau de o propoziție (*finite clause*) (Langacker 2008:259). Ca și platforma de înțelegere a conținutului evocat, ancorarea intră în semnificația oricărei expresii chiar și când e construită cu subiectivitate maximală [47] (Langacker 2008:78). Ancorarea reflectă asimetria dintre conceptualizator și conceptualizat (Langacker 2008:260). Ancorarea nominală (*nominal grounding*) este o funcție semantică, nu o categorie gramaticală / o serie de elemente au această funcție de ancorare, (Langacker 2008:273) = **articolul**, **demonstrativul**, **cuantificatori.** Pentru verbe sunt timpul și modalitatea (vezi și Evans 2006:570-575).

„Elementele de ancorare aparțin zonei de proprietăți de tip epistemic (timp, realitate, existență, identificare); profilează lucrul ancorat și mai puțin relația de ancorare. Ancorarea este subiectiv construită (*offstage* și implicită). Focalizarea atenției se concentrează asupra lucrului sau procesului profilat” (Langacker 2009:149)

---

[46] “speech event, participants (speaker and hearer), their interaction, and the immediate circumstances (notably the time and place of speaking” (Langacker 2008: 259).

[47] “as the platform for apprehending the content evoked, the ground enters into the meaning of every expression, even when construed with maximal subjectivity” (Langacker 2008: 78).

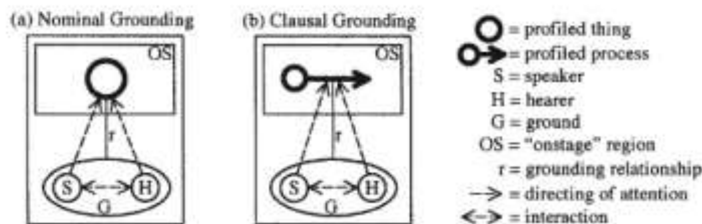


Figure 6.1

Obiectele durează în spațiu și un tip al unui obiect are mai multe instanțe în simultan. Problema epistemică este *identificarea* (este el acest lucru sau altul). Pentru event ele au loc. Deși sunt mai multe instanțe ale unui tip de proces problema epistemică este *existența* (are sau nu loc) (Langacker 2009:150-1). Obiectele sunt conceptual autonome iar verbele sunt conceptual dependente de participanții la proces. Tipul fundamental al unui verb este indicat prin specificările oferite de componentele nominale. Un tip elaborat: de exemplu *Sheila a ridicat o floare* nu doar *a ridicat*. Problema epistemică este diferită pentru nominal și propoziția verbală: identificarea și apoi existența (ocurența). Relația epistemică este asociată *ciclului de control* (Langacker 2009:152)

Ancorarea este prezentă în orice imagine diegetică ca o platformă conceptuală a situației de comunicare; modulată de consemne de lectură deictice sau de obiectivizare a poziției subiective a emițătorului (profilerului): mișcările de cameră, oprirea camerei și prezența camerei ca focar al imaginii. Ceea ce David Bordwell (1985), după observațiile lui Arthur Danto, numește *self-conscious narrative*. Ancorarea poate fi analizată în termeni narativi așa cum îi prezintă Edward Branigan în *Narrative Comprehension and Film* (1992).

Francesco Casetti propunea analiza lecturii cinematografice în termeni pronominali (eu/tu/el). Conform cadrului teoretic al GC ancorarea are loc în interiorul reprezentării (sau reprezintă un palier de conceptualizare pe care putem să-l identificăm cu profilerul). Termenii pronominali pot fi situați în acest cadru. Ca și platformă conceptuală a situației de comunicare ancorarea poate fi pusă pe scenă cu ajutorul indicilor care obiectivează locația de vizualizare: i.e. mișcarea de cameră. Pentru Christian Metz (1991) elementele de ancorare sunt **mărcile de enunțare** ce desemnează activitatea discursivă (reflexie, metadiscurs sau comentariu) (157). Acestea pot fi „orice urmă mai apăsată a „activității manipulatorii" a cinematografului" sau orice mărci care spun „este cinema!" (212). Pentru Metz filmul global nu are deictice, ci conține doar un „deictic de actualizare genul „iată! (*voici*, vag demonstrativ, tacit și prezent care este mai degrabă propriu imaginii decât filmului (....) un fel de indicativ (*designatif*) slab diferențiat" (22).

Strategii lingvistice de ancorare

a. Strategia **descriptivă**, utilizarea unor **descrieri (**Langacker 2008:276 sq). O descriere **selectează** o cantitate de candidați care sunt **eligibili** în virtutea conformității cu descrierea dată (Langacker 2008:277)

Exemplu: *Papagal* > *papagal brazilian* > *papagal brazilian vorbitor* > *papagal brazilian vorbitor cu tupeu* > *papagal brazilian vorbitor cu tupeu care nu ne-a lăsat să dormim noaptea trecută cu un flux constant de obscenități*

b. Strategia **deictică**, identificarea referentului în contextul discursului. *I, you, this* (eu, tu, acesta) reprezintă referința constantă în relație cu situația de vorbire, referindu-se la vorbitor și ascultător, cei care asumă aceste roluri la o ocazie dată. Identificarea relativă la contextul discursiv este efectuată de către elementul de ancorare (Langacker 2008:277). Un element de ancorare poate fi indicația prin gestul indicativ orientat către obiectul aflat în contextul discursiv: de exemplu în: ***I want this [->]***

În imaginea unei case există un deictic implicit de genul *aceasta este o casă* care înglobează relația celui care vede/produce ca producător și cel care vede/produce imaginea ca spectator (contextul de comunicare) în invitația de vedea/ percepe / produce identificarea imagine = o casă. Pentru Aumont imaginea unui revolver nu

este echivalentul termenului “revolver”, ci vehiculează implicit *un enunț de tipul “**iată** un revolver” sau “**acesta** e un revolver”* care lasă să “transpară ostensia și voința de a face să semnifice obiectul dincolo de reprezentarea sa simplă*”* (Aumont 2008:63). Punctul de vedere optic subiectiv – POV – este și el un indicator al ancorării.

Ancorarea utilizează strategia deictică. ”Efectul ancorării, în sine, este acela de a direcționa atenția către un candidat identificat doar in termenii statutului sau în discurs indiferent dacă vreun tip este specificat lingvistic. Aș spune că identifică un referent … descrierea reduce cantitatea de candidați de luat în considerare” [48] (Langacker 2008:277).

c. **Articolele hotărâte și nehotărâte**. Articolele hotărâte sunt folosite atunci când expresia nominală face referință la ceva cunoscut sau familiar vorbitorului și ascultătorului dat fiind că este deja proeminent. Articolele nehotărâte sunt utilizate atunci când vorbitorul introduce în conversație ceva nou sau nefamiliar (Evans 2006:570 sq). **Articolul** hotărât *the* este un caz degenerat de indicare mentală. Articolul nu reușește să indice nici fizic nici prin distincția proximal (*acesta*) /vs/ distal (*acela*). El se bazează pe faptul ca referentul său este instanța cea mai evidentă a unui tip, dar specificarea sa de tip fiind maximum schematică (un obiect) și nu face nimic ca să-l identifice, (Langacker 2008:286). O reprezentare a articolului definit *the* în expresia *the smart woman* (*femei**a** deșteaptă*) găsim în figura 1.33 (Langacker 2009:37).

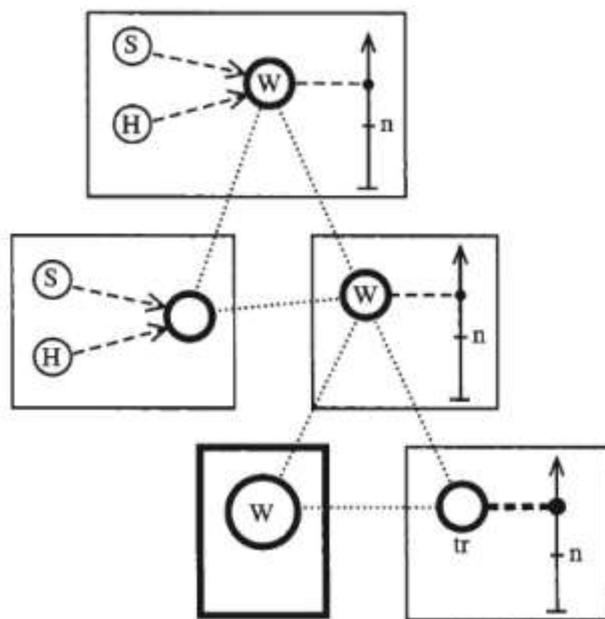


Figure 1.33

Demonstrativul (*acesta* /vs/ *acela*) inroduce distincția dintre o regiune proximală și una distală (**proximal region** /vs/ **distal region)** (Langacker 2008:283) ca în exemplul ***I want this [->]*** . În acest caz ”vorbitorul direcționează activ atenția ascultătorului la un referent specific care este prezent fizic în contextul discursului. Dacă are succes atunci el induce o stare de conștiință intersubiectivă în care interlocutorii împart (și știu că împart) o focalizare referențială”. Direcționarea fizică – prin gestul de arătare – este un analog al procesului mental numit “*singling out*”, caracteristic ancorarii nominale. „Demonstrativul cu indicarea direcției

[48] “Grounding employs the deictic strategy. The effect of grounding, in and of itself, is to focus attention on a candidate identified just in terms of its discourse status, irrespective of whether any type is specified linguistically. I will say that **it singles** out a referent. … the description shrinks the pool of candidates to be considered” (Langacker 2008: 277).

este forma cea mai puternică de identificare – activ, fizic manifestat și obiectiv construit” (Langacker 2008:281).

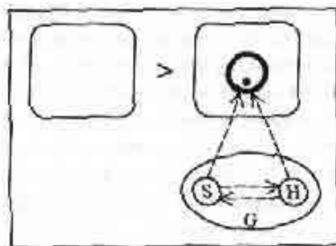


FIGURE 9.8

Rezultatul intenționat este **referința mentală coordonată** în care vorbitorul și ascultătorul își îndreptă momentan atenția la aceeași instanță a unui obiect (*thing instance*) (Langacker 2008:282). **Un demonstrativ cu arătarea** prespune o arie de ținte posibile vizibile din ancorare. El reprezintă candidați eligibili din aria imediata de atenție (*concern*). Aceasta configurație o constitutie **cadrul curent de discurs** antecedent folosit ca input de un demonstrativ care indică (Langacker 2008:283). Semnificația unei expresii, din această perspectivă, este contribuția sa în discurs: atât structura pe care o impune în cadrul curent de discurs și așteptările pe care le induce referitor la alte cadre (Langacker 2008:282) (vezi demonstrativele). **CDS (current discourse space)** reprezintă orice este împărțit între vorbitor și ascultător ca bază pentru discurs la un moment dat. Ancorarea este parte a CDS. C**adrul curent de discurs** reprezintă aria de interes la o anumita etapă a discursului care e obținut din aducerea la zi a cadrului antecedent în acord cu semnificația expresiei date (Langacker 2008:281).

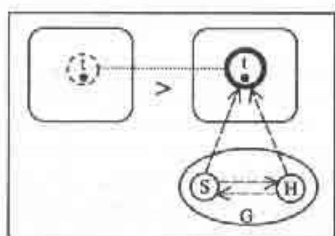


FIGURE 9.11

A arăta cu degetul = arhetip conceptual
Ex ***I want this [->]*** / *Eu vreau asta*

”Încorporarea sa în demonstrative produce elemente de ancorare care sunt prototip cel puțin în sensul de a reprezenta forma cea mai puternică, proeminentă, de a identifica (*singling*) (față de care alte forme de ancorare sunt mai îndepartate)” (Langacker 2008:284). Gestul indicativ cu degetul și cu privirea sunt elaborări ale arhetipului de ancorare ***deictic gaze*** **(**vezi noțiunile de ***continuity editing*** și ***intense continuity*** (Bordwell 1986, 2008).

Demonstrativele sunt utilizate în discurs **anaforic** (se referă la ceva deja menționat)

Exemplu *am început* ***un proiect de cercetare major****. Scopul* ***acestui*** *proiect este să dovedească existența phlogistonului*

c. Strategia **cuantificațională** (Langacker 2008:280). Deși au referenți fictivi și au portanță asupra unui set deschis de situații substantivele ancorate de către cuantificatori relativi rămân o modalitate importantă de a

gândi la situații actuale (Langacker 2008:280) [49] . Exemplu ***majoritatea*** *papagalilor sunt vorbăreți* / ***most*** *parrots are talkative*.

Strategii cinematografice de ancorare – enunțarea – Metz

Cartea lui Christian Metz *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film* (1991) stabilește o listă a elementelor expresive care, în film, trimit la circumstanțele producției enunțului / imaginii de pe ecran (imagini cinematografice). Imaginea proiectată pe ecran presupune un pol de **focar** (o instanță care produce imaginea) și o **țintă** (o instanță căreia îi este destinată imaginea). Pentru Metz spectatorul ocupă simultan cele două poziții (13). Trimiterile la contextul care generează imaginea vorbește despre „cinema sau despre poziția spectatorului" (19-20). În anumite porțiuni ale fluxului filmic se produce o „dedublare metafilmică (metadiscursivă" care indică în „relief" producția și nu produsul" și care „vorbește despre „însuși textul ca despre un act" (20).

Metz afirmă că acest „pliu" sau „cută" în „textura" filmului (un *repli*) acoperă nomenclatura curentă a posturilor enunțiative : filmul în film, adresarea off, adresarea in, imaginea subiectivă, figura plan /vs/ contra-plan, *flashback*-ul etc (20). Dat fiind că producătorul final al unui film nu poate apărea în relația comunicațională cu spectatorul ci doar produsul, adică filmul însuși, pentru Metz, „*enunțătorul este filmul" însuși*. În acest sens orice apariție a unei instanțe de studio cinematografic căreia i se atribuie originea imaginilor deja vizualizate (diegeza) este deja inclusă în diegeză și produsă de o instanță auctorială invizibilă pe ecran (filmul însuși). de exemplu finalul din *E la nave va* (Federico Fellini, 1983) ori cel din *De ce trag clopotele, Mitică* (Lucian Pintilie, 1981) reprezintă o asemenea figură stilistică de deconspirare a condițiilor de producție. Enunțarea filmică este o „enunțare asupra filmului". Ea este metadiscursivă asupra „unui text care conține în el focarul și ținta" (30).

Analizele lui Metz sunt focalizate rând pe rând pe dispozitive ca : adresarea directă la camera și privirea la cameră (39 sq), vocile de adresare din afara imaginii (vocile off ale unui narator sau ale unui personaj (53 sq), cartoanele intertitlurilor explicative (63 sq), ecranele secunde sau cadrele în cadru profilate (72 sq), oglinzile ca dispozitive de „supraimpresiune" (79 sq), denunțarea dispozitivului cinematografic și punerea în abis (*mise en abime*) a procesului său de producție (86 sq), filmele din film (94 sq), imaginile subiective (POV-urile) și cele semi-subiective (obiectivă, dar asociată viziunii unui personaj, figura unei amorse subiective (115 sq), dar și imaginile „subiective fără subiect" (130) ori deconectarea camerei de ochiul uman caracteristic camerei digitale (133), vocile-over ale unor personaje ce nu apar în imagine (137 sq), regimul obiectiv orientat manifestat prin profilarea unor scheme formale cinematografice (tăieturile de montaj, efectele optice, salturile de eșalonaj, repetițiile frapante, montajul rapid, elipsele paradoxale, punctuațiile intercalate sau mișcările de cameră pronunțate) (166) și imaginile neutre (*nobody's shots*) care țin de modalități de figurare specifice unor genuri cinematografice (167 sq).

Să notăm că aceste paterne, prin înrădăcinare / automatizare sunt instanțe ale unor scheme conceptuale. Aceste scheme compoziționale ce reflectă structuri conceptuale schematic reprezintă echivalentul „regulilor" gramaticale. Comentariile lui Metz despre montaj anunță abordarea cognitivă. Montajul este o intervenție discursivă non iconică (non vizuală) în care filmul „utilizează imaginile ca și pe cuvinte" și „înlocuiește forța imagistică ca cuvântului cu forța verbală a imaginii" (182). Mărcile de enunțare desemnează activitatea discursivă printr-un semnal mai mult sau mai puțin izolabil, printr-un „gest" și care, astfel, se „detașează" fiind „metadiscurs, reflexie sau comentariu" (157). In mare aceste mărci vor fi identificate în capitolul dedicat narațiunii care, pentru Branigan, îl înlocuiește pe cel de enunțare.

[49] "Despite their fictive referents, nominals grounded by relative quantifiers are an important means of thinking about actual situations" Langacker 2008: 280)

Referința și ficțiunea

Type (tip) /vs/ instance (instanța) – instanțierea

Lexemele, numele și verbul desemnează un tip de obiect sau un tip de proces (Langacker 2008:265). **Lexemul** are o funcție clasificatorie *(type specifications)* iar **propoziția** (clauza nominală ori finită) are o funcție referențială (Langacker 2008:264 sq). ”Un nominal sau o propoziție (clauză finită) profilează o **instanță ancorată** a unui **tip** de obiect ori proces” (Langacker 2008:264). Limbajul cinematografic nu conceptulizează cu ajutorul expresiilor vizuale lexeme sau entități ce au un rol de a specifica tipuri ci funcționează cu ajutorul unor expresii compuse ce profilează instanțe ancorate. Intr-o imagine nu văd ”casă” sau ”revolver” ci ”aceasta este **o casă**” / ”acesta este **un revolver**”.

”Ancorarea funcționează ca un punct de referință și permite accesul mental la indivizi particulari” (Langacker 2008:266). Instanțierea (profilare, specificitate opusă tipului) este gândită ca având o locație particulară în domeniul instanțierii ceea ce servește la a o distinge față de alte instanțe. Instanțele sunt instanțe concepute (Langacker 2008:268). Propoziția nominală și cea finită au o funcție referențială. Ele direcționează atenția la un obiect sau la un proces particular căruia i se atribuie un status epistemic particular în relația sa cu ancorarea (Langacker 2008:264) [50] .

Exemplu :

Fată mănâncă prună / girl likes boy = expresie non ancorată care definește un tip de situație /vs/

Fata asta mănâncă ***această*** *prună / the girl likes* **this** *boy* = face referința la o situație specifică care implică indivizi particulari.

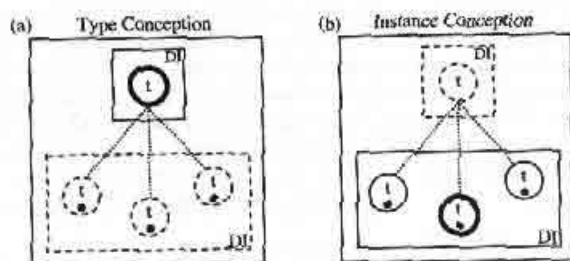


FIGURE 9.3

Concepția unei instanțe o încorporează pe cea a tipului pe care este bazată. **Instanțierea** este operația mentală care servește să transformi o concepție tip într-o concepție instanțiată (Langacker 2008:267). „Specificitatea mai mare a unei instanțe față de tipul său este limitată de faptul că este concepută ca și o instanță” [51] . Pentru că nu e reductibilă la un factor independent (ca elaborarea și profilarea) instanțierea trebuie să consiste într-o operație mentală separată (Langacker 2008:267). Domeniul de instanțiere este pentru verbe timpul și pentru nume spațiul. (Langacker 2008:268) ”O instanță este înțeleasă ca având o locație particulară în domeniul instanțierii sale, fapt care servește a o distinge de alte instanțe**”** (Langacker 2008:268). Putem spune că „între tip și instanță, primul suprimă ideea că entitatea profilată ocupa o locație particulară, distinctivă” (Langacker 2008:268). **”Instanțierea este o operație mentală – instanțele sunt instanțe concepute** care pot sau nu să reprezinte obiecte sau procese actuale”(Langacker 2008:268). Adică *o pisică* / *a cat* poate fi virtuală ca în exemplul *Samantha dorește să aibe o pisică* (*Samantha wishes she had a cat*). Deși pisica la care se face referință este o instanță ea este o instanță virtuală.

---

[50] ”grounding elements which establish an epistemic relationship between the ground and the profiled thing or process instance” (Langacker 2008:265).

[51] “The greater specificity of an instance vis-à-vis a type may thus be limited to the very fact of its being conceived as an instance” (Langacker 2008: 267).

Exemplu: *Pentru că Jennifer are o pisică și Julie are o pisică* (*Since Jennifer had a cat. Julie also had a cat*). ”Nu are sens să întrebi unde este ea în realitate. O instanță are o locație particulară ca instanță, adică ceea ce înseamnă să fie o instanță și nu un tip” [52] (Langacker 2008:269).

Referenți virtuali și referenți la nivel de discurs

Profilarea reprezintă referința într-o concepție. ”Profilul unei expresii este referentul său în contextul bazei sale conceptuale. Per se, profilarea este independentă de orice utilizare în discurs și înseamnă referința conceptuală (*conceptual reference*) sau referința în interiorul unei concepții (*reference within a conception*) – adică reprezintă acea sub-structură identificată ca și focus al atenției în contrast cu alte fațete ale aceleiași concepții” (Langacker 2008:269). Exemplu *osia* față de concepția roții - *roata* - este o formă de a atrage atenția asupra acestei părții a concepției roții, o modalitate de a genera o referință la această parte centrală. ”Pe de altă parte la nivel de **discurs** un nominal profilează o instanță ancorată a unui tip pe care o identifică ca și referentul său” (Langacker 2008:270). La nivel de discurs două expresii au același referent discursiv (Langacker 2008:270).

Referenți virtuali și ancorarea în lumea “reală”

”Profilul unei expresii este referentul acesteia în contextul bazei sale conceptuale – este substructura identificată ca focus al atenției în contrast cu alte fațete ale aceleiași concepții” (Langacker 2008:269). Referința la nivelul discursului (utilizăm aceleași expresii nominale pentru obiecte din lumea reală, dar și pentru unicorni, jedi, hobbits – entități care există în o lume reală, imaginată sau posibilă). „Indiferent despre ce lume vorbim facem referință la entități care sunt numai **virtuale** (sau fictive) decât la unele care există actual” [53] (Langacker 2008:270). Nominalele care disting o instanță ancorată a unui tip ca și referentul lor au ca proprietate particulară faptul că profilează o instanță **virtuală** mai degrabă decât una **actuală**. ”Distincția – **instanță virtuală /vs/ actuală** – depinde de spațiul mental pe care-l ocupă o instanță … putem spune că o instanță virtuală este “conjurată” pentru un scop special limitat și nu are un alt status în afara spațiului mental asociat acestui scop ” [54] (Langacker 2008:271) [55] .

Exemplu:

a/ Dacă ar avea ***un Porsche*** *ar învăța să conducă*

b/ ***o osie*** *(hub) este parte* ***a unei roți***

c/ ***orice hobbit*** *are* ***un unicorn***

d/ nu am ***nici un fel de animal de companie*** *(pets)(I don’t have any pets)*

a = situatie ipotetică contrafactuală (*counter to fact*).

b = o afirmație generică unde referenții sunt chemați ca elemente într-o situație virtuală invocată ca o caracterizare generală a unor asemenea obiecte.

c = o afirmație generică despre o lume imaginată.

d = neagă existența și atunci nu menționează nici un fel de animal de companie (stabilește un referent la nivel de discurs).

toate expresiile de mai sus au și pronume coreferențiale

a/ ... o … pe ***ea*** *la biserică*

---

[52] “when it is said that instances have a particular location, this characterization pertains to the very idea of an instance: what it means to be an instance rather than a type” (Langacker 2008: 269).

[53] “whatever world we choose to talk about, we commonly refer to entities that are only **virtual** (or fictive) rather than actually existing”, “nominals that single out a grounded instance of a type as their referent. Their special property is that they profile a **virtual** instance rather than an **actual** one” (Langacker 2008: 270).

[54] “The distinction – **virtual** vs **actual instance** - hinges on the mental space an instance occupies … we can say that a virtual instance is “conjured” up for a limited special purpose and has no status oustside the mental space associated with that purpose” (Langacker 2008: 271).

[55] Și pentru Metz (1991:192) ficțiunea sau ceea ce este fictiv în ficțiune „nu este originea, ci modul de a fi al ceea ce este spus (…)”.

*b/ … a **cărei** parte este*
*c/ …. și crede că **el îl** ingrijeste cu atenție*
*d/ … și astfel nu trebuie să **îi** îngrijesc.*

Jacques Aumont adoptă o poziție opusă și înțelege referentul cinematografic ca fiind "o categorie, o clasă de obiecte" și nu o instanță ancorată a unui tip (Aumont 2008:72). ["Consistă în categorii abstracte care se aplică realității, dar care pot la fel de bine să rămână virtuale sau să se actualizeze într-un obiect particular"]. Fotografia unei pisici nu are ca referent pisica particulară care a fost aleasă pentru fotografie, ci are ca referent mai degrabă întreaga categorie a pisicilor ["trebuie distins între actul de fotografiere care are nevoie de o pisică particulară și atribuirea unui referent imaginii văzute de către cel care sau cei care o privesc"]. Un obiect este fotografiat sau filmat ca și reprezentant al categoriei la care aparține. Referentul unui film de fictiune nu este obiectul particular filmat ci un tip verosimil de obiect. De exemplu un tip verosimil de cal sălbatic în cazul unui film al cărui personaj principal era un cal. Nu adoptăm aici acest punct de vedere, ci pe cel al lui Langacker: entitatea profilată este o instanță a unui tip.

Ancorarea și concepția "realității"

"Când vorbim despre lume atunci nu ne punem întrebarea referitoare la un obiect "există?", **ci "despre care obiect e vorba?"**. Grija epistemică principală nu este existența, ci **identificarea** (Langacker 2008:296). Astfel ancorarea nominală se centrează pe problema direcționării atenției la un referent particular dintr-o mulțime (*pool*) de candidați eligibili" (Langacker 2008:296). **"**Pentru **verbe** problema stă invers. Ne punem întrebarea asupra **existenței** – evenimentele prin natura lor nu durează - nu identificarea este problema epistemică, ci **dacă evenimentul are loc; dacă există el**, (condiția evenimentului în relația cu ocurența sa actuală sau potențială)" (Langacker 2008:296).

> "Fiecare individ dezvoltă o **concepție a realității** ; interacțiunea lingvistică e o formă de negociere și de ajustare a ei ; concepțiile de realitate au un teren comun centrat pe realitatea imediată a ancorării (*ground*) în sine – aici și acum al situației de vorbire [56] . Pentru fiecare situație pe care o descriem există o nevoie de a-i indica statutul epistemic. Terenul de ancorare și concepția de realitate a vorbitorului funcționează ca puncte de referință pentru judecățile epistemice exprimate de către elementele de ancorare " (Langacker 2008:297).
>
> "Ceea ce contează ca "realitate" în aceste condiții este orice lucru care poate fi prezentat ca și conținutul unei propoziții ancorate. Orice lucru cuprinde evenimente și situații stabile (ocurențe fizice), dar și – pentru că acceptăm ca reală existența altor conceptualizatori ale căror concepții ale realității diferă de ale noastre – conținutul altor conceptualizări, nivele de concepție (*layers of conception - each representing the content of the next*) sunt acceptate ca reale" (Langacker 2008:297).
>
> "O ocurență construită imaginativ poate fi concepută ca reală de către vorbitor și prezentată ca reală prin ancorarea propozițională (clausal grounding) ... (lumi imaginare din filme, romane, mituri etc) ceea ce contează ca realitate pentru scopul lingvistic este **ceea ce vorbitorul concepe ca fiind real**"(Langacker 2008:297).

De exemplu în *gândul mi-a zburat din cap* fraza descrie pentru vorbitor ceea ce s-a întâmplat în realitate. "Realitatea invocată în propoziții (clauze finite) ca bază pentru o judecată epistemică nu este, în consecință, de identificat cu "lumea reală" sau cu lucrurile considerate "reale" într-un sens comun, nonlingvistic, ci cuprinde întreg spectrul ocurențelor concepute la care aparțin aceste judecăți, asa cum sunt exprimate în propoziții finite" (Langacker 2008:298).

"Realitatea concepută este ceea ce conceptualizatorul acceptă în mod curent ca și o informație stabilită **(*established knowledge*).** Ancorarea clauzală indică statutul ocurenței profilate în relație cu o concepție de

[56] "the ground and the speaker's conception of reality function as basic points of reference for the epistemic judgements expressed by grounding elements" (Langacker 2008: 297).

realitate. **Vorbitorul este conceptualizatorul relevant** (Langacker 2008:298). Cand spun *Jill este gravidă* indic faptul ca graviditatea ei este parte din concepția **mea** de realitate și a nimănui altuia (Langacker 2008:298).

Ancorarea este o chestiune de apreciere / judecare a vorbitorului. "O afirmație (pentru care vorbitorul își asumă o responsabilitate) nu este la fel ca o propoziție – este mai degraba un fel de act pentru care o propoziție poate fi utilizată. Numai în contextul acestui act concepția de realitate invocată de către ancorarea propozițională este în întregime identificată cu cea a vorbitorului actual"... "dacă vom considera o propoziție în izolare, fără un context mai larg de identificare, conceptualizatorul invocat pentru ancorarea propozitionala nu este decât virtual" (Langacker 2008:298) [57] . **"Într-o propoziție finită izolată – fără un context mai larg de identificare –conceptulizatorul invocat pentru scopul de ancorare este virtual** (Langacker 2008:298).

Multe propoziții pot fi utilizate în contexte de genul: *după ce spune Jack, Jill e gravidă; Bănuiesc că Jill e gravidă, dar nu știm încă*; N*u e cazul ca Jill să fie gravidă*; *Jill e gravidă – sigur, mai spune-mi încă una*.

Cadrele de acte de vorbire

In acest sens se poate citi fraza lui Metz conform căreia "orice film e un film de ficțiune". De aici și dificultatea documentarului de a propune un set de indici de cauțiune de responsabilitate pentru o lume reală. Obiectele, entitățile și evenimentele reprezentate în film sunt conceptualizate în domeniul lor de manifestare semantică, dar acesta râmâne virtual atâta vreme cât nu există indicii integrării sale într-o concepție de realitate a unui conceptualizator definit. Ele sunt noduri de acces profilate și ancorate la un domeniu semantic dat, un sistem descriptiv. Concepția de realitate a conceptualizatorului este asumată de către acesta și propusă interacțiunii obținute cu ajutorul actelor de limbaj. Filmele realist clasic narative conceptualizează o realitate virtuală propusă spectatorului. Fără un statut ancorat epistemic la o concepție de realitate acceptată în lumea naturală sunt și filmele de tipul *8 ½* care fac o buclă autoreferențială. Statutul de ancorare al imaginilor este, cum vom vedea mai depare, ambiguu: nu știm frecvent dacă aparțin unei instanțe auctoriale diegetice sau regizorului care realizează filmul. In acest sens mecanismul seamănă cu cel al "*unitarității*" descrise de Leonard Suskind în care un sistem își pierde punctul de referință inițial în favoarea a două posibile căi către un punct de origine. Documentarele, pentru a fi ancorate într-o concepție de realitate ce poate fi judecată în contextul afirmațiilor despre lumea naturală, au de propus indicii care, în primă instanță, pot identifica asumarea conceptualizatorului și, secundar, pot propune cadrul de judecare a condițiilor de oportunitate (*felicity conditions*, vezi Austin) în care sunt făcute actele de vorbire.

În acest sens putem vorbi de diferite tipuri de conceptualizatori care sunt evocați de **cadre de acte de vorbire** (*speech event frame*) (vezi supra cadrele de acte de vorbire la Evans, 2006). Repetând notăm că aceste cadre schematizează cunoștințele despre tipuri de contexte interacționale care contribuie la interpretarea și acceptarea unor cuvinte și construcții gramaticale (228). Avem astfel cadre pentru basme, prezentări academice, conversații vorbite, necrolog, reportaje de ziar, horoscoape, scrisori de afaceri și altele. Altfel spus cadrele de acte de vorbire conțin cunoștințe schematice despre stilul și registrul utilizării lingvistice (Evans 2006:228). Traducând termenul ca sistem descriptiv constatăm că avem sisteme descriptive cultural formate care definesc tipologia genurilor de discurs. Acestea nu numai că stabilesc o serie de stereotipe formale și de conținut (o serie de „reguli"); scheme și paterne de construcție a textelor, dar stabilesc și genurile literare ori cinematografice. Genurile cinematografice sunt astfel concepute fiind definite cultural și reprezintă categorii cu exemple prototip și atipice. Tot în același sens înțelegem și judecarea estetică a diferitelor opere artistice. Judecata estetică – așa cum notează Carroll (2008: 198, 220-221) – este aplicată în interiorul jocului de limbaj

---

[57] "A statement (for which the speaker takes responsibility) is not the same as a finite clause – it is, rather, one kind of act for which a finite clause can be employed. It is only in the context of this act that the reality conception invoked by clausal grounding is fully identified with that of the actual speaker", … if we consider a finite clause in isolation, with no larger context to identify it, the conceptulizer invoked for clausal grounding is only virtual" (Langacker 2008:298).

definit de un cadru de acte de vorbire. Cadrul de act de vorbire instituie condițiile de oportunitate și condițiile de eficacitate raportate la tipul de discurs: de acțiune, horror, ancheta criminalistică, muzical, comedie, melodramatic, art cinema. În acest sens se poate înțelege și propunerea lui Roger Odin (2000) conform căreia nu există un singur cinema ci o multitudine definită de contracte instituționale diverse (documentar, ficțiune, film de familie, film de artă). O serie de trăsături formale ori de conținut sunt luate în discuție ca pertinente pentru un tip de discurs sau altul. Pentru Carroll ceea ce contează în valorizarea filmelor constă în evaluarea scopului cultural pe care filmul îl realizează și în evaluarea interesul civilizațional pe care îl servește filmul. Filmul în sine nu are un scop, dar utilizarea filmului are un rol în sistemul culturii.

Construalul la Noel Carroll

Pentru Langacker expresiile lingvistice eșafodează o manieră de a accesa conținutul conceptual sub un aspect: construalul. Noel Carroll definește la nivelul expresiilor vizuale **construalul** ca o formă de ghidaj a atenției cu ajutorul cadrării variabile (*variable framing*) manifestată în film ca **indicare** (*index*), **punere între paranteze** (*bracketing*) și **dimensionalizare** (*scaling*) (Carroll & Seeley 2013:62 sq).

Imaginile cinematografice se aseamănă cu obiectul reprezentat de o manieră suficientă pentru a susține recunoașterea obiectului. Pentru a recunoaște un obiect este nevoie de capacitatea de recunoaștere perceptuală naturală utilizată în condițiile cotidiene. Recunoașterea se bazează pe categorizarea unui stimul ca aparținând unei clase familiare de obiecte. Expresiile cinematice sunt formate din cadre și planuri discontinue (spațial și temporal) ce reprezintă scene. În acest cadru teoretic cognitivismul își susține diferența față de alte abordări prin „afirmația că filmele sunt reprezentări pictoriale (pictografice) care aduc o informație suficientă pentru ca spectatorii să acceseze conținutul lor vizual utilizând nu mai mult decât capacitățile lor natural perceptuale” (58). Dar secvențele cinematice prezintă o „perspectivă care este spațiotemporal discontinuă și perceptual rarefiată”.

Mișcările de cameră, mișcările de focalizare (de exemplu *zoom-in*) sau tehnicile de montaj sunt dispozitive formale de control ale atenției și de filtrare a informației. Astfel filmele sunt dispozitive de administrare a atenției, instrumente concepute pentru a direcționa atenția spectatorului către trăsături perceptuale proeminente responsabile pentru un conținut afectiv, descriptiv, narativ și semantic (58). Acești indici de recunoaștere pot fi pictorial rarefiați (schematici) sau plini (cu detalii).

Filmele funcționează ca aparate de gestiune a atenției concepute pentru a focaliza percepția asupra acelor aspecte ale schelei cadrelor și planurilor diagnostic pentru un conținut descriptiv sau narativ. Dispozitivele formale de control ale atenției pun în evidență **trăsăturile diagnostic**, adică trăsăturile senzorial suficiente pentru ca un organism să recunoască perceptual identitatea, forma, locația și disponibilitatea obiectelor și evenimentelor din mediu. În acest sens anumite locații de vizualizare ale obiectelor sunt mai informative decât altele. Este suficient, în acest model, de a profila doar o parte a unei scheme pentru a activa întreaga schemă ce permite o operare cognitivă și motorie asupra și pe baza ei.

De exemplu o privire laterală a unui ceas nu prezintă interes și nici nu e la fel de relevantă informațional ca o privire de „sus”. Deasemenea o privire frontală a unui cal aduce puțină informație despre dimensiunea și postura sa. O privire laterală sau din trei sferturi va corecta această lipsă. Dar, dacă schimbi sarcina sau utilizarea obiectului, atunci o altă perspectivă va fi mai eficientă. Dacă dorești să întorci arcul ceasului ori să verifici dinții calului o altă perspectivă a obiectului este mai bună. Trăsăturile diagnostic sunt pertinente în funcție de o sarcină sau un scop de îndeplinit. Schimbarea comportamentului sau schimbarea sarcinii alterează modul în care categorizăm obiectele și evenimentele. Schimbarea categoriei cu care identificăm un stimulus perceptual alterează modul de a conferi proeminență părților și trăsăturilor sale. O „reprezentare a aspectelor relevante pentru o sarcină dată (o utilizare dată) ale unor obiecte și evenimente în raport cu orientarea acestora

față de un organism este suficientă”. Un cadru de recunoaștere diagnostic al unui obiect aduce un model al modului în care un organism își acordează eficient percepția la scopurile sale comportamentale.

În condițiile de percepție normală de zi cu zi rețele neuronale atenționale ghidează percepția prin amorsarea sistemelor senzoriale la așteptarea unor trăsături diagnostic pentru sarcina curentă din contextul comportamental. Așteptarea top-down amorsează o așteptare și inhibă informația care poate distrage. Noi percepem doar ceea ce avem nevoie într-un context de comportament. Structurile top-down dictează care scopuri și așteptări sunt derivate din înțelegerea contextului curent și din informația declarativă (*declarative knowledge*) despre structura și funcția obiectelor și evenimentelor (60). În secvențe de acțiuni motorii ne orientăm atenția doar la locațiile de trăsături diagnostic. Percepem doar ceea ce este necesar pentru a susține un comportament iar paternele de ghidaj a atenției sunt controlate de rutine vizuale automate care scanează trăsăturile diagnostic. Altfel conceput secvențele de acțiuni au un set de puncte nodale (puncte de ancraj) care, probabilistic și statistic, nu numai că nu contrazic schema întregului, dar și reprezintă locurile de maximă greutate. Fără prezența lor secvența de acțiuni nu ar fi recunoscută – sancționată de o schemă – ca aparținând unei categorii date. Este necesară prezența unor obiecte, a unor configurații vizuale și a unor secvențe de acțiuni motorii pentru a recunoaște, de exemplu, „spălatul unei cești de cafea”. Fluturatul din mâini ori privitul insistent pe fereastră nu sunt trăsături diagnostic pregnante ale categorieie numite aici „spălatul unei cești de cafea”. Un cadru diagnostic de recunoaștere a unui obiect aduce un model pentru modul în care organismul se acordează eficient la un scop de acțiune (60). În suite de acțiuni spectatorul – în lumea naturală și în fața ecranului de cinema – codifică atât cât e necesar pentru a identifica trăsăturile diagnostic. Rutine vizuale stereotip sunt automatizate pentru a direcționa atenția doar către trăsăturile diagnostic ale unor etape ce aparțin unor sarcini simple operate de subiect în lumea naturală. Cum ar fi „spălatul unei cești de cafea”. Carroll menționează faptul că jucătorii de cricket profesioniști nu urmăresc continuu cu privirea traiectoria unei mingi ci doar fixează punctul de pornire și cel al impactului din fața lor (Land & McLeod, 2000, apud Carroll 2013:60). Similar în cazul în care facem un ceai sau un sandwich ochii urmăresc doar locul unde, în clipa următoare, se va deplasa mâna, adică locația următoare înainte ca efectuarea motorie să aibe loc (land & Hayhoe, 2001, apud Carroll 2013: 61). Carroll sintetizează că suporturile (indicii cu alte cuvinte) de recunoaștere care susțin reprezentarea pictorial naturalistă a lumii naturale – am spune a obiectelor și acțiunilor – sunt rarerfiate (*sparse*) iar realizatorii de filme pot să folosească convenții stilistice pentru a conduce atenția spectatorului către un set minim de indici perceptuali diagnostic pentru a-i permite spectatorului să elaboreze conținutul descriptiv, narativ sau artistic relevant al unei opere. Aceste observații sunt de corelat cu **cadrul de event** al lui Leonard Talmy (vezi supra) ce definește schema înglobantă activată cu ajutorul unor ferestre de atenție sau, în exemplul lui Carroll, de trăsături diagnostic nodale ale obiectului ori eventului. Deasemenea pot fi studiate manierele de structurare a acestor puncte nodale în film. Punctele nodale sunt elemente „surpriză” în care există o probabilitate mare ca obiectul / eventul să aibe o limită și să poată deveni un alt tip de obiect ori event. Nodurile sunt figuri așezate pe fondul unei constante așteptări de continuitate a obiectului / eventului. Fondul este ceea ce este constant și „are toate șansele” să nu schimbe cu nimic paternul înglobant al conținutului schematic al obiectulu ori eventului. Aceste momente de fundal, neinteresante și nesemnificative căci nu au incidență asupra categorizării tipului de obiect ori event pot fi uitate, inhibate ori ignorate de către subiectul uman. Astfel percepem intuitiv filme „plicticoase” și filme care profilează doar momentele de trăsături diagnostic și țin trează atenția spectatorului. Astfel în film, teatru ori educație scopul realizatorului este de a construi un canal expresiv perceptual în care să fie profilate aceste momente nodale în interiorul unor scene previzibile și nu de a profila momentele previzibile deja conceptualizate de spectator. Anumite secvențe audiovizuale profilează exclusiv momentele diagnostic și țin spectatorul captiv și altele insistă perceptiv asupra porțiunilor care au fost deja explorate cognitiv de spectator. Pe scurt putem analiza cum anumite secvențe de film sunt mai soporifice decât altele în măsura absenței îndelungate a momentelor nodale. Ca să dăm un exemplu simplu intrarea într-un imobil se poate decupa într-un plan de intrare din stradă și un altul ce reprezintă intrarea într-un birou de la un etaj oarecare indicat prin peisajul de pe geamul încăperii (traseul intermediar a fost lăsat pe seama cogniției eventului pe care o elaborează spectatorul). Un decupaj mai plicticos ar reprezenta în plan secvență ori cu ajutorul montajului și elementele intermediare ale modelului de

event de genul: personajul deschide și închide ușa de la parter, se deplasează în hol, apasă pe butonul liftului, așteaptă liftul, intră în lift, așteaptă în lift, iese din lift etc [58] .

In cazul filmului indicii (trăsăturile diagnostic) sunt rarefiați și produc un diagnostic al conținutului descriptiv, narativ și artistic proeminent al artefactului dat. Indicii sunt indicații (sub o formă inversă decât cea din ordinea cotidiană naturală) de o reconstrucție a structurilor top-down aferente acestora. Acțiunea spectatorului este o formă de *retro-engineering*; pe baza indicilor reprezentați pe ecran, spectatorul poate reconstrui cadrul de vizionare funcțională al obiectelor și evenimentelor. Indicii desigur sunt categorizați în domenii semantice (în sisteme descriptive) și formulează moduri particulare de concepție sau indică trasee de conceptualizare ale acestor matrici semantice. În filmul narativ clasic trăsăturile diagnostic cinematografice sunt poziționate în locurile nodale ale unor acțiuni și scene pe care un subiect le utilizează în secvențele de acțiuni pe care le performează în cotidian.

Filmele și expresiile cinematice (camera și focalizarea, montajul și sunetul) selectează și potențează proeminnța perceptuală a trăsăturilor diagnostic ale unui conținut de tip descriptiv, narativ, afectiv sau artistic al filmului. **Cadrarea variabilă** servește la potențarea proeminenței elementelor din scenele reprezentate. Utilizarea mișcării discontinue de cameră (montajul), a mișcării continue de cameră (panoramarea, trackingul, tilt, mișcarea de macara etc) și mișcările de focalizare (zoom-ul) indexează, pun între paranteze și oferă o dimensiune informației diagnostic dintr-o secvență cinematografică. **Indexarea** este o formă de indicare gestuală cu o cameră pentru a indica unde să te uiți și la ce să te uiți: „privește acolo!” (62). **Punerea între paranteze** este o formă de limitare a câmpului de vizionare și o modalitate de a scoate dintre paranteze ceea ce nu este relevant sarcinii date. **Dimensionalizarea** este o consecință a mișcărilor de cameră : „mișcările de cameră schimbă mărimea relativă, orientarea și contextul acelor aspecte ale contextului la care ni s-a atras atenția”. Plan detaliul sau planul apropiat (*close-up*) pun între paranteze conștiința noastră a mediului diegetic cinematografic de o manieră ce mimează aria focalizării atenției unui personaj (63).

În condițiile normale de comportament mișcările oculare sunt asociate unor acțiuni motorii. Percepția în contextele obișnuite este ghidată de scripturi care produc paterne stereotip de atenție orientată către necesitățile activității derulate. Rolul acestor scripturi este de a oferi doar informația perceptuală necesară la momentul optim pentru a susține comportamentul orientat către un scop (64). În cazul filmului diagnosticitatea informației prezentate în planuri și secvențe sunt cuplate cu comportamentul personajelor. Filmele sunt „scripturi atenționale extern impuse” atenției spectatorului. Spectatorul, în această perspectivă, este un participant pasiv [59] a cărui atenție este condusă de structura informațională a filmului, adică de intențiile comunicative ale regizorului (65). Secvențele construite cu ajutorul spectatorului, **observatorul interesat**, mimează structura și cadența structurilor de atenție constitutive experiențelor perceptuale de zi cu zi pe care le calchiază (65). Ele calchiază rutinele vizuale pe care spectatorul le-ar executa dacă ar fi prezent în mijlocul acțiunilor reprezentate. Anumite secvențe care reprezintă acțiuni slab conectate semantic (treceri bruște de la un spațiu diegetic la altul) prin tăieturi de montaj sunt raționalizate de spectator tot în cadrul aceleiași strategii cognitive. Spectatorul vede la momentul potrivit ceea ce are nevoie să cunoască atunci când e relevant să știe. Astfel poziția camerei de filmat este înțeleasă ca o strategie de aducere în atenție a informației relevante din punct de vedere narativ; o formă de a „ghida atenția către acele aspecte ale unui plan diagnostic pentru arcul narativ al poveștii” (65).

Spectatorul asimilează informația oferită cu ajutorul cadrării variabile în schema narativă care este un model dinamic al evenimentelor care se desfășoară în narațiune (66). De exemplu psihologia comună a spectatorilor oferă o gamă de scheme, procedee euristice și reguli de bun simț care le permit spectatorilor să interpreteze și să prezică comportamentul indivizilor umani în termeni de stări mentale stereotip asociate cu

[58] Desigur că această suită redundantă devine în anumite filme de „artă” o opțiune stilistică semnificativă. Ceea ce ne interesează este faptul că „lungimea” și „redundanța” secvenței nu poate fi percepută numai dacă mecanismul de cogniție generează modelul de situație de la primele noduri diagnostic percepute pe ecran.

[59] Există studii care arată că această pasivitate nu este totală și că o stimulare motorie joacă un rol în procesul înțelegerii narative a filmelor și în înțelegerea a ceea ce are loc pe ecran (Speer, Reynolds, Swallow& Zacks, 2009; Zacks, Speer & Reynolds, 2009 apud Carroll & Seeley 2013:65)

acțiuni obișnuite (66). Înțelegerea pe care o avem ca spectatori a psihologiei comune și a relațiilor cauzale care guvernează lumea ne permit să legăm informația prezentată în cadre și planuri ori secvențe și să operăm cu inferențe ce produc cele mai bune explicații despre ceea ce are loc în poveste. Aceste scheme sunt dispozitive atenționale pe care regizorii le utilizează pentru a produce așteptări narative și pentru a umple lacunele ori elipsele care apar pe ecran într-o narațiune spațiotemporal discontinuă și perceptual lacunară (67). În acest context Carroll menționează **narațiunea erotetică** ce reprezintă o strategie de a provoca și susține atenția spectatorului la un set de întrebări organizate ierarhic ce pun bazele unui context ce determină, la rândul său, diagnosticitatea elementelor planurilor individuale și formează astfel structurile de atenție care definesc experiența cinematică (67). Deasemenea reacțiile emoționale sunt mijloace de a evalua semnificația comportamentală a stimulilor prezentați și focalizați pe ecran (67). Cadrarea variabilă este utilizată pentru a prezenta informația diagnostic pentru evaluări afective care declanșează cognitiv reacții corporale contextual relevante pentru o reacție emoțională. Evaluării emoționale sunt produse de tipuri generale de situații care sunt criterial sau categorial apropriate. De exemplu situațiile periculoase care reprezintă un pericol pentru siguranța noastră sunt declanșatori criterial relevanți pentru evaluarea emoțională a fricii. (68). Regizorii prefocalizează criterial (*criterially prefocusing*) scenele și secvențele în care factorii declanșatori pertinenți pentru a provoca anumite emoții sunt exprimați de o manieră proeminentă și asta de obicei cu ajutorul cadrării variabile (68). Astfel a imagina ceea ce cadrarea variabilă ne arată în contextul local al secvenței cinematice este suficient pentru a induce reacții emoționale puternice care, la rândul lor, influențează modul în care audiența urmărește acțiunea (68). În contextele narative spectatorii utilizează indicii diagnostic pentru a modela și prezice aspecte globale ale comportamentelor reprezentate pe ecran. Aceste procese de tip senzorial, afectiv, motor și atențional formează un circuit inter-modal integrat care potențează capacitatea de a codifica trăsăturile diagnostic necesare pentru percepția obiectelor, evenimentelor și acțiunilor în contextele perceptive comune (70). În rezumat Carroll rezumă modelul de atenție selectivă care permite explicarea modului în care spectatorii generează o experiență bogată a filmului pornind de la o colecție discontinuă de materiale brute (stimuli) prezentați de regizorul filmului:

> „un set minim de indici diagnostic este reunit și trimis mai departe pentru procesarea perceptuală cu fiecare întrezărire a mediului extern, cu fiecare sacadă oculară, cu fiecare schimbare a focalizării atenției. Această informație este potrivită cu informația declarativă a structurii și funcției obiectului ori a tipului de eveniment și este utilizată pentru a genera așteptări categoriale atât despre identitatea obiectelor și evenimentelor situate cât și pentru a genera așteptări categoriale asupra despre identitatea obictelor și evenimentelor din contexul exterior local și despre locația unor trăsături proeminente pentru o sarcină dată, despre structura și locația acelor obiecte și părți necesare pentru îndeplinirea scopurilor noastre curente. Un feedback top-down atențional este utilizat pentru a amorsa sistemul vizual în a aștepta apariția acestor trăsături proeminente pentru o sarcină dată în locuri particulare. Această informație este utilizată pentru a genera un model spațial schițat al conteztului local care este ținut activ online în memoria spațială de lucru și adus la zi prin repetiții ale buclei de feedback pentru a acomoda informația diagnostic nouă și dinamica în curs de desfășurare a lumii perceptuale. Aceleași procese sunt utilizate offline în raționalizarea / gândirea spațială și în efectuarea unor sarcini de tip imagine mental vizuală care modelează structura perceptuală și dinamica scenelor, obiectelor și evenimentelor. Aceleași procese sunt utilizate în contextul filmelor pentru a genera așteptări perceptuale necesare a umple golurile și pentru a lega înțelegerea narativă a unui plan sau a unei secvențe" (71)

Ariile corticale prefrontale asociate memoriei spațiale de lucru, planificării motorii și pregătirii motorii servesc atât pentru a facilita orientarea lină a corpurilor noastre în îndeplinirea sarcinilor perceptuale cât și pentru a genera modele de anticipare ale schimbării perceptuale din context ce pot prezice cum ceea ce percepem se va schimba atât față de propriile noastre mișcări cât și față de mișcările altor agenți. Aceste așteptări motorii influențează ceea ce percepem cu ajutorul acelorași procese și căi de operare ca și judecățile de categorizare perceptuală și dau seama de structuril și succesul rutinelor vizuale care conduc activitățile

noastre zilnice. Sub formă de ipoteză Carroll indică faptul că aceste aşteptări referitoare la schimbările perceptuale care vor avea loc ne permit în cazul filmelor să integrăm de o manieră continuă planurile discontinue spațiotemporal, constitutive secvențelor cinematice, în evenimente narative coerente (71).

Un mecanism similar are loc în cazul afectelor. Procesele neurofiziologice care ne permit să recunoaştem importanța comportamentală a obiectelor și evenimentelor din lume și care dirijează reacțiile noastre corporale generează deasemenea aşteptări categoriale care potențează sensibilitatea noastră perceptuală la aspectele proeminente / importante pentru anumite sarcini de realizat în context. La cinema cuplarea anticipării cu valență și aşteptările local perceptuale reprezintă un instrument pe care regizorii îl utilizează pentru a conduce un trafic cognitiv, pentru a forma înțelegerea noastră a narațiunii și pentru a ne ține interesați de poveste. Înțelegerea narativă reprezintă o sarcină cognitivă ce implică asimilarea unei informații perceptuale spațiotemporal discontinue într-un model global, coerent și unificat, dar totodată flexibil și dinamic (71). Aceste procese calchiază structura percepției cotidiene care la rândul său presupune integrarea unor informații diagnostic în modele perceptuale şi rutine care ușurează sarcinile cotidiane de efectuat (71-2).

Ipoteza lui Carroll conform căreia aceleași mecanisme neurofiziologice care dirijează interacțiunea cotidiană stau la baza experienței cinematografice este totuși completată de un experiment care indică faptul că „înțelegerea secvențelor cinematice are nevoie de un anume grad de învățare, de o familiaritate anterioară cu o serie de convenții cinematografice” (Schwann & Ildirar, 2010) (72). În experimentul citat sunt achetați un număr dat de spectatori care trăiau în sudul Turciei și nu mai văzuseră cinema sau televiziune și care erau capabili să recunoască obiectele din film, dar aveau dificultăți în a descrie conținutul secvențelor cinematice elaborate prin tehnici standard (planuri subiective, planuri de situare, plan / contra-plan). Dar, menționează Carroll, dacă planurile reprezentau un personaj static (un om în picioare) angajat într-un dialog montat plan / contra-plan ori dacă un plan subiectiv reprezenta ceea ce vedea un personaj situat într-o încăpere atunci spectatorii au descris corect situația slab (sub 25%). Dacă însă montajul descria personaje angajate în activități cotidiene (a pregăti un ceai, a găti, a duce lemne pentru foc) atunci performanța spectatorilor a crescut la 56%. Pentru Carroll acest lucru este consistent cu predicția teoriei sale. Activitățile perceptuale zilnice sunt situate în contexte de mediu și comportament care constrâng disponibilitatea indicilor perceptuali (72). Totuși să remarcăm că rezultatul studiului poate fi corelat cu observațiile lui Langacker conform căruia apariția unei scheme este datorată repetiției și întăririi unui circuit neuronal activat de către o succesiune de acte. Altfel spus înțelegerea unor paterne ori structuri de construcție cinematografică depinde și de gradul de familiaritate cu respectiva structură înțeleasă ca o extensie a unei scheme antecedent elaborate. Cu alte cuvinte „educația” cinematografică face recognoscibile o serie de paterne compoziționale filmice.

Capitolul 3 - Construcțiile simbolice și discursul în Gramatica Cognitivă

Compoziția și relația de corespondență

Modul de construcție al expresiilor lingvistice compuse aduce o lumină în plus asupra analizei structurilor semantice rezultate din asocierea mai multor unități expresive. Pentru a analiza modul de compoziție a expresiilor lingvistice Langacker pornește de la exemplul unei simple expresii compuse: concepția compusă a ”capac de borcan” / *jar lid* în care elemente corespondente sunt suprapuse iar specificațiile lor sunt amestecate pentru a forma o concepție compusă [60] (Langacker 2008:163).

Jar = profilează un obiect, borcanul, un *container* fizic deschis în partea de sus.

Lid = profilează un obiect, capacul pentru identificarea unei deschideri în partea de sus a unui *container* și *evocă un container schematic*.

Intre aceste elemente există o **relație de corespondență** stabilită între containerul schematic evocat de *capacul* și containerul profilat de *borcan* ; ele sunt 2 reprezentări ale aceleiași entități concepute. Elementele corespondente sunt suprapuse și specificările lor sunt fuzionate în concepția compusă, (Langacker 2008:163).

Fig 6.3 p.164

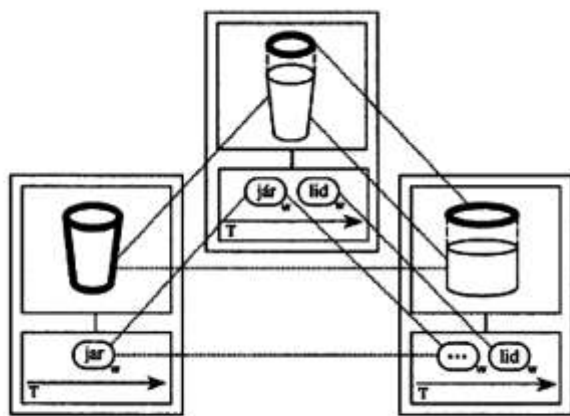


FIGURE 6.3

și Fig.6.2 p.163

[60] « corresponding elements are superimposed, and their specifications merged in forming the composite conception » (Langacker, 2008:163).

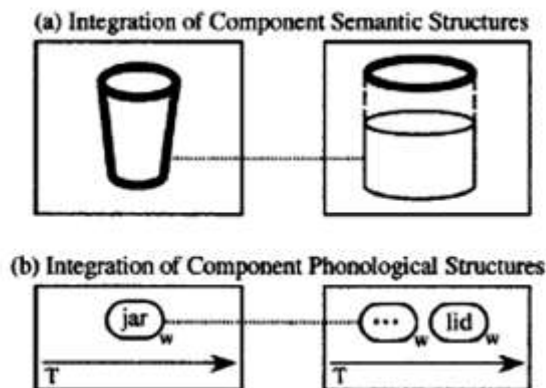


FIGURE 6.2

Corespondențele definesc **suprapuneri conceptuale** între structurile componente ale unei structuri compozite care dau baza pentru integrarea lor (Langacker 2008:184 sq).

Exemplu: je *leve la main / I raise the hand / I raise my hand / eu ridic mâna*

Elle ferme les yeux / she closes the eyes / she closes her eyes / ea închide ochii

Il ouvre la bouche / he opens the mouth / he opens his mouth / el deschide gura

Expresiile favorizeaza implicit atribuția părții - mâna, ochi, gura – actorului

Vezi schema și subschema corespondentă a ridicării mâinii

Fig 7.1 p185 & 7.2

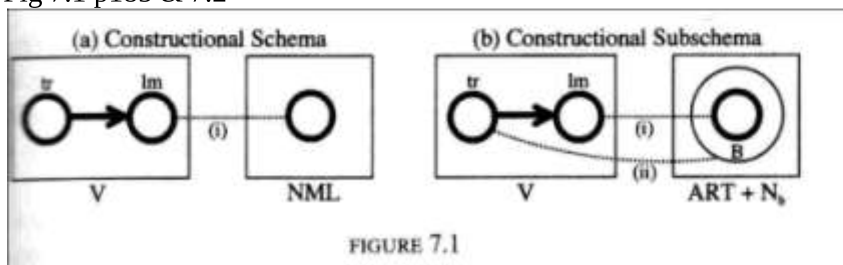


FIGURE 7.1

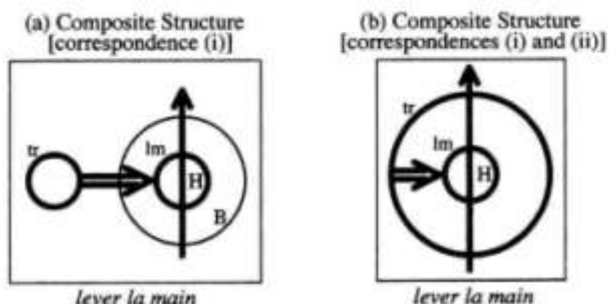


FIGURE 7.2

Verbul *a ridica / lever / raise* profilează un eveniment care e structurat de un trajector care exerseaza o forță (sageata dublă) astfel încât landmarkul se mișcă (o săgeată simplă) în sus (Langacker 2008:186).

Un exemplu de construcție prototip: *femeie deșteaptă*

Din (Langacker 2009:10-11)

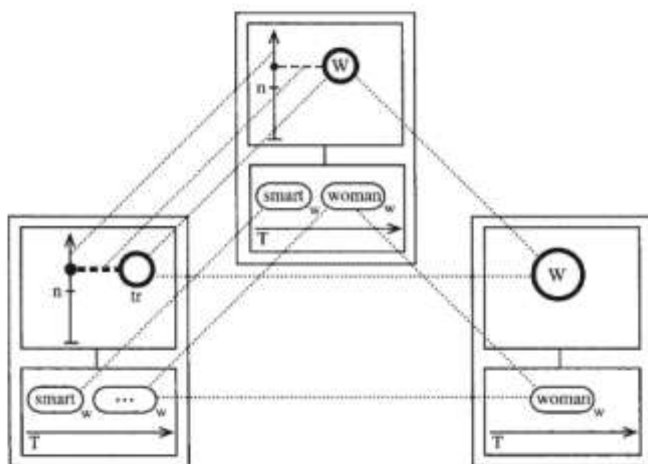


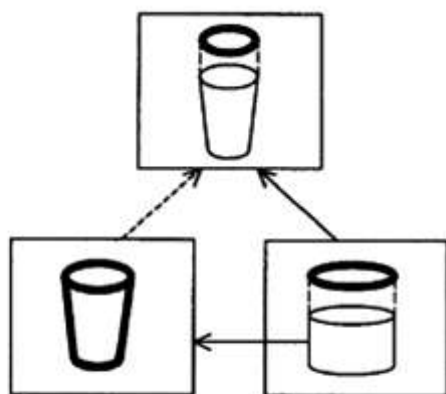
Figure 1.9

Adjectivul ”deșteaptă” definește o calitate asociată unui TR definit schematic. Substantivul ”femeie” este profilul nominal al unei entități. reuniunea lor ”femeie deșteaptă” definește mai în detaliu TR al adjectivului. O construcție este o reuniune de structuri simbolice legate prin corespondențe și relații de categorizare (Langacker 2009:12)

Compoziția ca și categorizare

Conceptualizarea emergentă este o entitate de sine stătătoare cu proprietăți care nu sunt prezise de elementele componente. Elementele componente sunt legate nu numai prin corespondențe, ci și prin **relații de categorizare**, (Langacker 2008:165).

Fig 6.4 p.165


FIGURE 6.4

Categorizarea apare atunci când A este schematic pentru B care elaborează sau instantiază pe A (Langacker 2008:17 (1.3.1). O categorie este un set de elemente judecate ca echivalente pentru un scop anume. Intr-o relație de categorizare structura categorizantă se află în fundal iar în prim-plan– structura de care ne ocupăm – este ținta categorizării (structura care este categorizată) (Langacker 2008:165). Structura compusă este în prim-plan față de componente. *O structură categorizantă nu este exhaustivă țintei ci numai oferă* ***o cale de a înțelege ținta*** (v metafora), [CÂINE] → [PUDEL], (Langacker 2008:165). Structurile dintr-o reuniune

simbolică complexă definesc o **cale compozițională** de orice lungime (Langacker 2008:166 și 3.2.2 p 60 sq). Semnificația unei expresii cuprinde *structura semantică* **și** *calea compozițională* (în relație prim plan /vs/ fundal)

Ex *jarlid factory* și *jar lid factory supervisor* (Langacker 2008:166-7)

Fig 6.5 p167

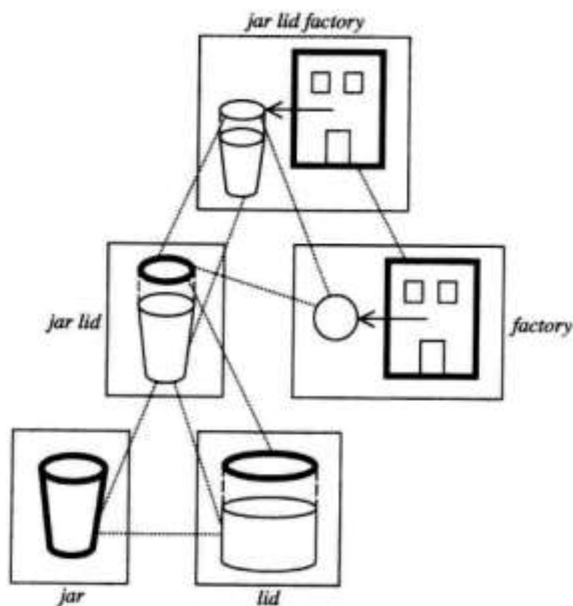


FIGURE 6.5

Fig 6.6 p.169

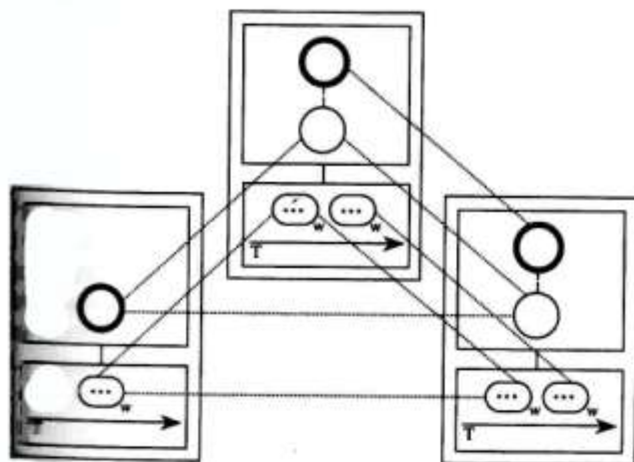


FIGURE 6.6

Să substituim elementele componente din această schemă compozițională cu A = Planul cinematografic A (un personaj care privește către ceva – schematic reprezentat prin direcționalitatea privirii – situate off-cadru) și cu B = un obiect oarecare. Astfel ”lid” sau ”capac de ...” vor fi planul A iar ”jar” sau ”borcan” vor fi planul B. Elementul schematic reprezentat ca ”obiect care este privit” din planul A este caracterizat și profilat în planul B. Compoziția formează o unitate compozițională frecventă care poate fi tradusă schematic ca fig.6.3

și fig.6.4 ori fig.6.7. Este ceea ce am identificat ca fiind o privire deictică ce instaurează o legătură de privire (*eyeline match*) între două planuri. Schema conceptuală compozițională este identică în cazul expresiei linigvistice și celei cinematografic vizuale. Între elementele profilate (privirea și obiectul privit) există relații de corespondență și de categorizare. Această succintă analiză reprezintă și argumentul pentru afirmația existenței unei gramatici cognitive și, prin urmare, a posibilității existenței unui limbaj cinematografic. O teorie de film presupune o gramatică iar, în acest caz, gramatica este de tip cognitiv.

Structura semantică compozită profilează aceeași entitate ca una din structurile componente (Langacker 2008:192). Structura compozită "moștenește" profilul uneia din structurile componente și anume cea care va fi profil determinantă (în capac de borcan / *jar lid* => capac / lid este profil determinantă pentru structura compozită = *jar lid* = un fel de capac / lid), (Langacker 2008:192). *In the closet* (în dulap) prepoziția *în* este profil determinantă pentru expresia compusă care definește o relație de incluziune spațială (Langacker 2008:193). *The* ***head*** *se numește partea profil determinantă* (Langacker 2008:193-4).

(Excepțiile sunt formate de **structurile apozitive** (profile corespondente, redundante ale celor două structuri componente – ex: *fiul meu, doctorul*); **profilele reunite** (*conflated*) în **construcții locative** imbricate (*nested*) (ex: *sus, în cameră, în dulap, pe raft*); **exocentrice** (ex: *pickpocket* / *hoț de buzunare* – forma compusă își derivă semnificația dintr-un domeniu cognitiv (practica de a fura din buzunare) care nu e evocată de nici o structură componentă individual, (Langacker 2008:197).

Schemele constructive

Reuniunile schematice sunt **scheme constructive** (Langacker 2008:167). „Gramatica este un set de modele convenționale care stabilesc cum se construiesc reuniunile simbolice" (Langacker 2008:168). "Aceste **modele sunt și ele reuniuni simbolice, dar schematice,** adică reprezintă schemele constructive. Ele sunt învățate într-un process de schematizare din expresii ocurente sub forma unor reprezentări scheletice ale trăsăturilor organizaționale comune. O schemă, deja învățată, va servi ca model pentru a trata noi expresii realizate pe acelasi patern" [61] (Langacker 2008:168).

Schematizarea reprezintă un proces de extragere a ceea ce e comun la multiple experiențe pentru a ajunge la o concepție situată la un grad mai mare de abstracție / elaborare sau instanțiere specifică. De exemplu structurile simbolice de genul *editării în continuitate* sau *dialogul față în față*.

„O schemă constructivă invocată pentru producerea și înțelegerea unei expresii date participă la o relație de categorizare cu aceea expresie" (Langacker 2008:170). Dacă expresia este conformă cu specificațiile schemei atunci ea o instanțiază integral și este o **elaborare** ([SCHEMA] → [EXPRESIE]) iar dacă există un conflict în specificare atunci vorbim doar de o **extensie** ([SCHEMA] ---> [EXPRESIE].

Fig.6.7 p.171

[61] "they are acquired through a process of schematization, being abstracted form occurring expressions as skeletal representations of shared organisational features. Once learned, a schema serves as template for dealing with novel expressions on the same pattern" (Langacker 2008: 168).

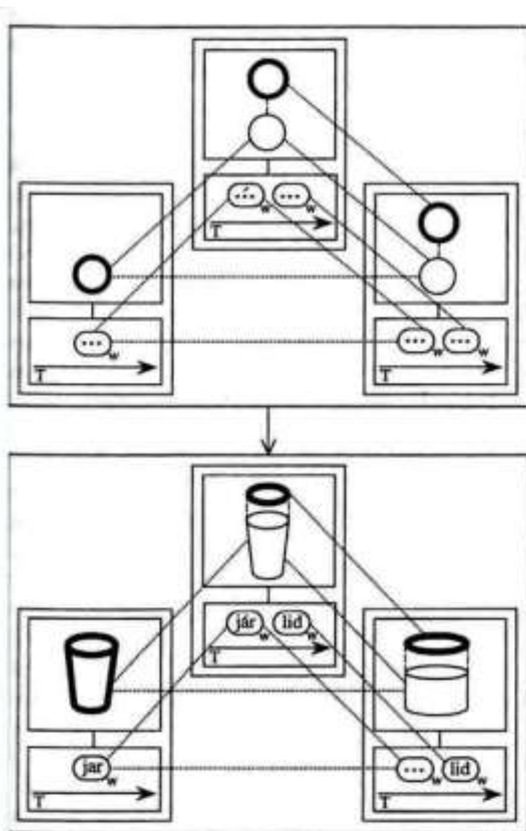


FIGURE 6.7

Relațiile interne construcțiilor sunt **sintagmatice** iar relațiile care aparțin relației de categorizare sunt **paradigmatice** (relația între schemă și instanțieri) (Langacker 2008:171). Un set limitat de scheme constructive pot să sancționeze un număr deschis de expresii potențiale care le instanțiază (Langacker 2008:173). Schemele constructive – ca și expresiile – pot avea orice grad de complexitate simbolică. Intre scheme există grade de convenționalizare și de consolidare. Schema și instanțierea "sunt paterne de procesare neurală". Schemele sunt mai degrabă imanente în instanțierile lor (*lying within them*) (Langacker 2008:174). Pentru semnificația unei expresii sunt definitorii și "cunoştințe generale, înțelegerea contextului precum și capacitățile imaginative cum ar fi metafora, metonimia, fictivitatea și amestecul" (Langacker 2008:170) [62] .

Două tipuri de compoziții : unipolare și bipolare

Compozițiile unipolare

Cum se combină elemente mai mici în elemente mai mari.

1) Entitățile constitutive formează *grupuri la nivele de organizare succesive mai înalte* (De exemplu: o echipă de fotbal organizează jucătorii în echipe, echipele în divizii, diviziile în reuniuni care constituie o ligă)

2) Entitățile constitutive se însumează prin in*vocarea segmentelor unul câte unul în timp într-o secvență de apariție apropriată* (De exemplu: o cale complexă e imaginată prin segmente unul câte unul : Am călătorit de la San Diego la Kansas City la Chicago la Milwaukee)

[62] "general knowledge, apprehension of the context, and imaginative capacities like metaphor, metonymy, fictivity, and blending (v3.3.1) (Langacker 2008: 170)

3) Prin *ierarhii parte-întreg* unde fiec*are entitate concepută oferă configurația necesară pentru conceptualizarea următoarei, care o și încorporează* (De exemplu: de la corp la picior la genunchi), (Langacker 2008:177)

Compozițiile bipolare

De exemplu descrierea unei călătorii poate să avanseze prin *grupări conceptuale prin reconfigurări și alterări* (Langacker 2008:177 sq). (De exemplu: *I traveled between San Diego and Milwaukee* ***via*** *Chicago and Kansas City*) în loc de a utiliza o compoziție unipolară:

I travelled from San Diego to Kansas City to Chicago to Milwaukee

Compuși cu anomalii semantice

Exemplul lui Noam Chomsky:
(4) *Colorless green ideas sleep furiosly*
(5) *Friendly young dogs bark harmlessly*

Fraza e semantic anomală / aberantă iar cuvintele respectă un patern sintactic : *green ideas* sau *tall idea* (aberantă pentru că substantivul nu satisface restricțiile impuse de către adjectiv traiectorului său) (Langacker 2008:190-1) [63] . Dar *tall idea* este gramatical, adică respectă un patern comun prin care adjectivul modifică substantivul (*girafa înaltă, buna idee, măr verde*) sau, altfel spus, instanțiază o schemă care descrie acest patern (un adjectiv profilează o relație non procesuală cu un obiect ca traiector și cu un landmark nefocalizat).

Exemplul (4) este comparabil cu *tall idea*, adică acceptă semantic și fonologic scheme care o sancționează, dar este conceptual incoerent dacă elementele sunt integrate în maniera specificată de schemele date



La Bunuel, *Le chien andalou* (1929), sau în zona filmului suprarealist compozițiile sau schemele compoziționale sunt gramaticale însă aberația naște din incompatibilități semantice de asociere a obiectelor profilate. Altel spus există o incompatibilitate între sistemele descriptive asociate. (Deasemenea și la Peter Greenaway). De exemplu în planul A avem un personaj care trage ceva greu cu o sfoară. Putem spune că planul profilează un TR (personajul) care exercită o acțiune asupra unui LM (ceva care nu e focalizat în expresia vizuală). În planul B avem focalizat un obiect (un pian [64]) care conform schemei compoziționale reprezintă în detaliu LM din planul A. Expresia compozită este gramaticală (este instanțiată o schemă a acțiunii dintre un TR și un Lm), dar are o anomalie la nivelul sistemului descriptiv evocat (baza conceptuală profilată).

[63] "When corresponding elements are superimposed to form the composite semantic structure, their specifications clash instead of merging into a coherent conception – (….) like trying to fin an elliptical peg into a rectangular hole" (Langacker 2008: 191).

[64] In film planul B profilează două piane pe care se află întinși doi măgari morți și, pe jos, trași de aceleași sfori, doi preoți.

Un om care transportă un pian îl pune pe un troller sau un dispozitiv cu roți și nu trage de un pian fără roți. Interpretarea poate fi: lectură diegetică (o lume posibilă în care personajul este un idiot sau în care lucrurile se fac după alte reguli sau va fi o explicație mai târziu în film a ceea ce pare o aberație acum) sau o lectură metaforică unde compunerea expresivă a elementelor ”omul trage pianul” este domeniul sursă pentru un domeniu țintă (să spunem suferința, culpabilitatea ca ”o piatră la inimă” ”sisif” sau ” port o greutate în suflet”). Conform unui alt sistem descriptiv de genul ”fiecare își poartă crucea în spate” metafora poate fi ”îmi trag viața în spate ca pe un pian dezarticulat”, ”viața este un pian dezarticulat (sau la care nu se cântă)”.

Scena poate fi reprezentată expresiv de trei maniere diferite: un plan secvență cu două cadre atenționale, un cadru care cuprinde întreaga expresie ”omul trage pianul” sau compozițional cu două planuri asociate cu o tăietură de montaj. Cele trei maniere sunt conceptualizări diferite ale scenei. Fiecare având un construal diferit și o manieră de scanare diferită.

Deasemenea un plan contraplan poate reprezenta o incongruitate în diegeză care poate fi interpretată metaforic sau literal. În planul A este profilată o femeie care privește off-cadru iar în planul B vedem o vacă așezată pe un pat.



Elaborarea – e-site și montajul

e-site

In construcțiile simbolice au loc relații de categorizare. *In structurile compuse este tipic ca una din substructuri să conțină un element schematic proeminent pe care cealaltă substructură o elaborează*. Unul din componentele unei construcții are o sub-structură schematică pe care cealaltă componentă o elaborează (o caracterizează mai în detaliu). **E*lementul schematic*** *care va fi elaborat de cealaltă componentă se numește* ***sit de elaborare (e-site),*** (Langacker 2008:198) (Verhagen 2007:105 sq).

In exemplul *jar lid* : *lid* / *capacul* evocă un container schematic pe care *jar* / *borcan* îl specifică mai în detaliu.

In exemplul în expresia *John Wayne ate the toast* (*JW a mâncat toastul*) procesul profilat de verbul ”a mânca” are ca participanți centrali schematici pe cineva care mănâncă și o mâncare schematic reprezentată (vezi Tuggy 2007:106 Figura 4.12). În figura 4.12a partcipanții schematici sunt elaborați ca „John Wayne” și „toastul”. Structura care conține e-site-ul este dependentă de partenerii săi sintagmatici.

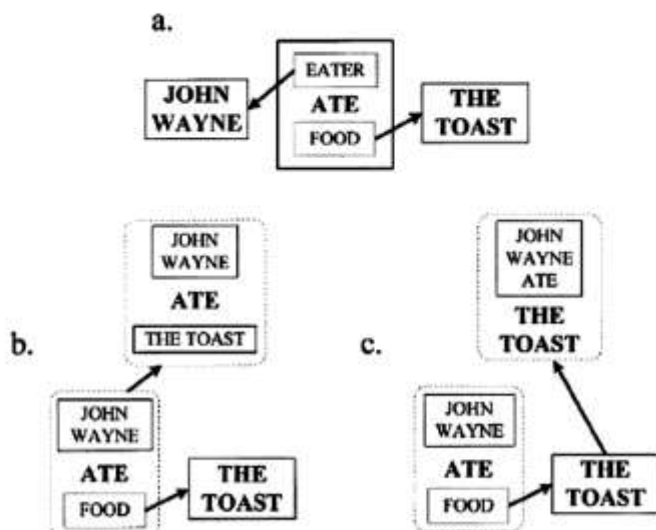


Figure 4.12. The elaboration of e-sites, profile determinance

In exemplul *femeie deșteaptă* : *femeie* elaborează traiectorul din adjectivul *deșteaptă* (Langacker 2009:12). *Structurile componente categorizează structura complexă compusă*. Este un caz special al asimetriei dintre structura categorizantă și ținta categorizată. Structurile componente evocă și motivează anumite fațete ale structurii compuse. ”Femeie deșteaptă” elaborează categoria femeie iar față de adjectivul deșteaptă structura compusă ” femeie deșteaptă” este o extensie (Langacker 2009:13).

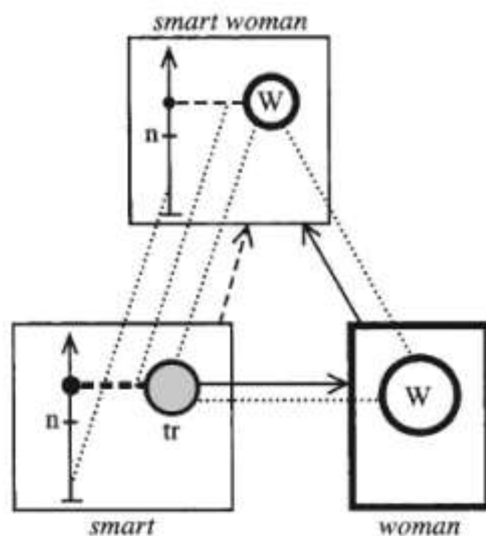


Figure 1.10

Această sub-structură schematică categorizează cealaltă componentă într-o relație de elaborare, (Langacker 2008:198). In exemplul: *in the closet* (*în dulap*) prepoziția ”*în*” profilează o relație nonprocesuală stabilită între 2 lucruri iar corespondența se stabilește între landmark și profilul substantivului. Landmarkul este specificat în prepoziție schematic, dar în detaliu în componenta nominală. Aceasta substructură schematică categorizează cealaltă componentă într-o relație de elaborare.

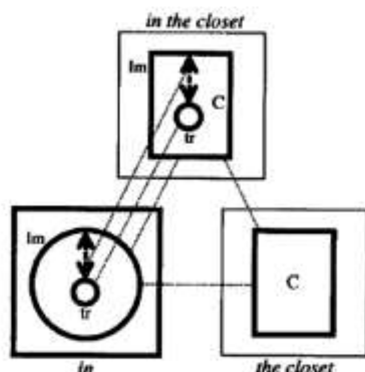


FIGURE 7.6

(Langacker 2013: 193)

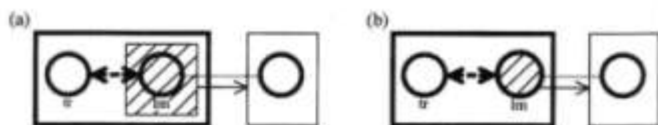


FIGURE 7.10

Langacker 2008: 198 Fig 7.10)

Relația de corespondență reprezintă ***referința*** *comună, dar* ***relația de elaborare este una de caracterizare****, (Langacker 2008:198) (ex: in the closet). Corespondența indică faptul că landmarkul prepozițional și profilul nominal fac referință la aceeași entitate (sunt manifestări ale aceleiași entități).* Structurile complexe sunt compuse prin eșafodare (*scaffolding*).

Relațiile dintre planuri (cadre de atenție) unde există coreferință, dar și e-situri care creează așteptarea pentru o caracterizare mai elaborată ulterioară în discurs. Bordwell vorbește de **carlige** (*hooks*) la nivelul montajului între planuri și secvențe. De exemplu în planul A un personaj spune "mergem la malul mării" și în planul B avem un vizual al malului mării. Bordwell vorbește de 4 tipuri: *de la sunet la sunet* (o linie de dialog în plan A are o continuare de dialog în plan B); *un sunet către o imagine* ; *imagine la imagine* (un soi de *match on action* cu elipsă) și o *imagine către un sunet*. Funcțiile carligelor sunt multiple: să ofere o accelerare a tempoului filmului; să câștige o subliniere; să creeze o narațiune mai clar declarată ca atare (o forma de adresare către audiență); poate să provoace o dezorientare; poate să dea impresia unui film unitar sau poate fi o formă de manipulare [65] .

Autonomia și dependența

O *structură dependentă se referă schematic la o structură de suport autonomă ca un aspect intrinsec al caracterizării sale* (Langacker 2008:199). Unele structuri prin natura lor sunt dependente de altele, structuri autonome (**alinierea A/D**). Putem spune că lucrurile sunt autonome din punctul de vedere al conceptualizarii, dar *o relație este dependentă conceptual de participanții la ea* (Langacker 2008:200). Nu putem conceptualiza relația – ca *peste*, *dedesubt*, *aproape* – fără ca să invocăm – chiar și schematic – entitățile care participă la aceasta relație (Langacker 2008:200). O structură e dependentă de o alta în măsura în care cealaltă elaborează o substructură mai proeminentă (*salient*) (Langacker 2008:201). In *near the door* cele două structuri pot elabora ceva evocat cel puțin potențial de celălalt. Astfel putem spune că *aproape de* elaborează *ușa* căci

[65] http://www.davidbordwell.net/essays/hook.php

aproape de ușă este o concepție mai elaborată decât doar *ușa*. Cunoaștem, din cunoștințele enciclopedice despre lumea naturală că ușile, ca entități fizice, participă în relații spațiale cu alte entități. Astfel *aproape de* instanțiază această specificare schematică. Cel două relații de elaborare nu au un status egal. Pentru Langacker „e-site-ul lui *aproape de* este proeminent (landmarkul său fiind un participant focalizat) și destul de schematic față de *ușa*. Prin contrast, e-site-ul definit pentru *ușa* este periferic față de caracterizarea sa semantică. Relațiile spațiale ale unei uși cu alte obiecte nu sunt parte dn profilarea nominală și nici nu este necesar a fi activate în minte în utilizarea expresiei”. Expresia *aproape de* oferă pe de altă parte o consistență e-sitului relațional mai mare decât cea a aceluiași e-site spațial din *ușa*. Astfel *aproape de* / *near* este mai puternic dependent de *ușă* / *door* decât inversul (Langacker 2008:201).

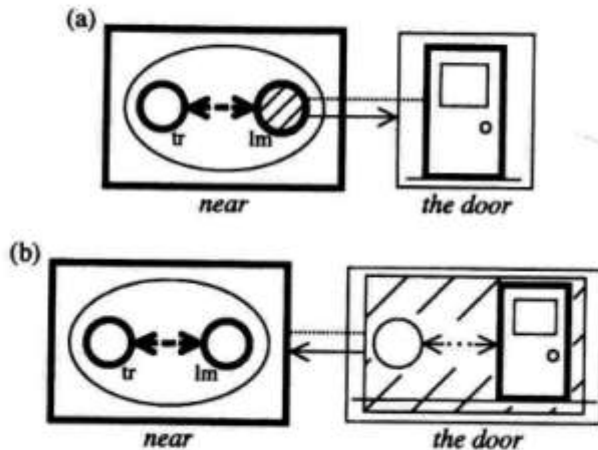


FIGURE 7.12

(Fig 7.12 2008: 201)

Acest exemplu este similar cu structura unei structuri conceptuale prezentate de Langacker (2007:442) de genul:

(the) table near (the) door / *masa aproape de ușă*

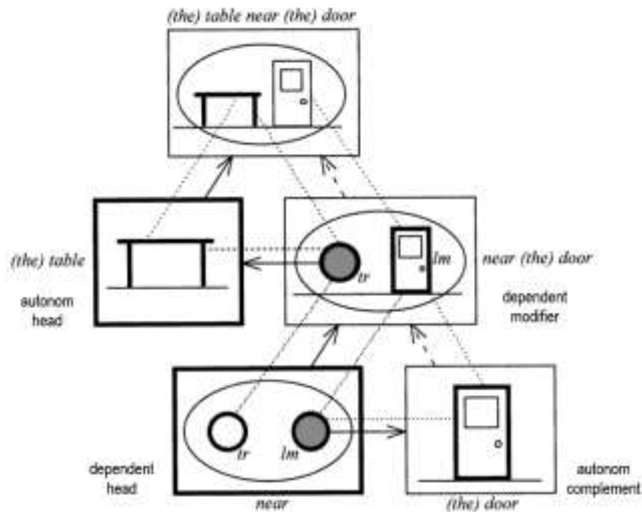


Figure 17.9. Constructions

Să urmărim explicația figurii oferită de Langacker (2007:472). O expresie simbolică particulară e formată dintr-o construcție / reuniune (*assembly*) de structuri simbolice, fiecare fonologic determinată.

Schemele construcționale care descriu formarea lor consistă în construcții simbolice în care toate sau unele din structurile utilizate sunt atât semantic cât și fonologic schematice. Schemele de construcție categorizează (și sunt imanente în) expresiile care le instanțiază, așa cum sunt și schemele de clasă gramaticală.

Specifice sau schematice structurile simbolice sunt legate (*connected*) - și astfel formează construcții / reuniuni – prin *corespondențe* și relații de categorizare. Un exemplu este expresia nominală din figura 17.9 *the table near the door*. Corespondențele sunt indicate prin liniile punctate. Ele indică faptul că structuri simbolice se suprapun conceptual prin invocarea unor entități construite ca fiind aceleași. Săgețile indică relația de elaborare și de extensie (săgeată plină sau punctată) și faptul că anumite structuri simbolice (sau substructuri) sunt în întregime sau parțial imanente în altele și astfel contribuie la emergența lor. În particular, ceea ce este considerat tradițional ca o „compoziție" semantică și gramaticală este înțeles în Gramatica Cognitivă ca o chestiune de categorizare. Două nivele de compoziție sunt indicate în figura 17.9. La nivelul de „jos" două *structuri componente, aproape* și *ușă*, categorizează *structura compusă, aproape de ușă*. La nivelul de „sus" structurile componente *masa* și *aproape de ușă* categorizează întreaga structură, *masa aproape de ușă* (*masa de lângă ușă*). Să remarcăm că *aproape* este schematic față de *aproape de ușă* și *masa* față de *masa aproape de ușă*. Pe de altă parte, din cauza discrepanței de profilare, *aproape de ușă* constituie o extensie față de *ușă* iar *masa aproape de ușă* față de *aproape de ușă*.

La un nivel de organizare corespondențele „orizontale" specifică care fațete ale structurilor componente se suprapun conceptual și astfel proiectează către aceeași substructură la nivelul structurii compuse. Astfel landmark-ul (LM) lui *aproap de* corespunde profilului lui *ușă* care astfel „unifică" pentru a forma concepția compusă. La nivelul superior traiectorul (TR) lui *aproape de ușă* corespunde profilului lui *masa*. Este tipic ca o structură componentă să conțină un element schematic care să corespundă profilului unui alt component și să fie elaborat de acest component. Această substructură schematică este numită *sit de elaborare* (*elaboration site* sau *e-site*) indicat în diagramă prin hașurare. Săgețile orizontale indică faptul că *ușa* elaborează landmark-ul schematic al lui *aproape de* iar *masa* elaborează traiectorul schematic al lui *aproape de ușă*. Este deasemenea tipic ca o structură componentă să impună profilul său nivelului structurii compuse. Astfel *aproape* contribuie la profilul lui *aproape de ușă* (care profilează o relație de proximitate și nu ușa) iar *masa* contribuie la profilul lui *masa aproape de ușă* (care profilează masa). Numit *determinant de profil* (*profile determinant*) elementul care prevalează este marcat în diagramă cu un dreptunghi bolduit. (441)

(...) clasa gramaticală căreia îi aparține o structură este inerent specificată de către natura profilului său. Diverse aspecte ale organizării sale gramaticale sunt inerente în relațiile de corespondență și categorizare. (442)

Centrul de profilare (*head*-ul) la un nivel de organizare este profil determinant la acel nivel, adică, este structura componentă al cărei profil corespunde profilului structurii compozit. În diagrama 17.9 *aproape* este deci centrul de profilare (*head*-ul) al construcției *aproape de ușă* iar *masa* este față de *masa aproape de ușă*. Distincția dintre un *complement* și un *modifier* ține de direcția de elaborare față de un centru de profilare (*head*). Un complement *elaborează* un e-site proeminent din centrul de profilare. Astfel *ușa* este complementul lui *aproape de*. Pe de altă parte un modificator conține un e-site proeminent *elaborat* de către centrul de profilare (*head*). *Aproape de ușă* este un modificator față de *masa*. Noțiunile gramaticale de *subiect* și *obiect* sunt caracterizate în termenii constructelor semantice traiector (TR) și landmark (LM). Un subiect sau un obiect reprezintă o expresie nominală al cărei profil corespunde, respectiv traiectorului și landmark-ului unei relații profilate date. *Ușa* este astfel obiectul prepoziției *aproape de* din diagrama 17.9. Și, deși nu este tradițional numit subiect, prin această definiție *masa* are o relație de subiect cu *aproape de ușă*. (442)

„O reuniune simbolică este categorizată de orice număr de scheme de construcție care corespund diverselor fațete ale sale. Schemele active reprezintă paterne convenționale de limbaj și servesc ca matrițe pentru formarea unor reuniuni particulare în care sunt total sau parțial imanente. Printre acestea se găsesc cele imanente reuniunii din diagrama 17.9 cum ar fi cea a construcției prepoziționale și cea în

care construcția prepozițională modifică un substantiv centru de profilare. Și cum cea din urmă o face trimitere la construcția prepozițională ea o încorporează ca o componentă a ei.” (443).

„În măsura în care configurațiile structurale sunt reluate ele dau naștere la scheme constructive de orice mărime ce încorporează orice număr de configurații ca substructuri. În plus orice tip particular de configurație – cum ar fi expresia prepozițională sau o combinație de substantiv plus un modificator – este caracterizat nu numai de o singură schemă, ci de o familie de scheme ce reprezintă variante construcționale precum și generalizări aflate la diferite nivele de abstractizare. Ca și alte aspecte ale organizării lingvistice construcțiile gramaticale formează categorii complexe, în mod normal organizate în jurul unor prototipe. Ele pot fi modelate ca rețele în care fiecare nod este o schemă de construcție întreagă„

„(...) schemele dintr-o rețea variază de la structuri specifice, ce încorporează elemente lexicale, la caracterizări maximal schematice ale unor structuri / paterne generale. Aceste scheme variază deasemenea în gradul lor de înrădăcinare și în ușurința de activare pentru categorizarea noilor expresii. Dacă schemele de nivel abstract înalt sunt accesibile construcțiile sunt în întregime productive. În mod normal însă schemele de nivel jos sunt activate astfel încât numai un număr limitat de expresii sunt subsumate (dintre toate cele care sunt sancționate de schemele de nivelul cel mai înalt) și judecate ca acceptabile (443).

Acest fenomen se manifestă în cazul imaginii cinematografice. Obiectul reprezentat elaborează e-site-ul spațial al ceea ce am denumit „camera” (de filmat) (7.12 (a)). Dar totodată obiectul conține un e-site care este elaborat de camera (statică și apoi gradual mai proeminent în cazul camerei aflate în mișcare) (7.12 (b)). Camera însă are o profilare vizuală deja schematică – mai ales în cazul camerei statice, fixe – ceea ce produce o asimetrie. Camera este dependentă de elementul profilat, obiectul reprezentat este mai specific ca elaborare decât landmarkul schematic din e-site-ul reprezentat de cameră. Deși fiecare componentă are un grad de dependență de cealaltă, există o asimetrie marcată astfel încât „asimetria într-o direcție este mai puternică și mai evidentă”. În acest caz, camera vs obiectul reprezentat pe ecran, camera este mai dependentă de obiectul reprezentat decât inversul. Proeminența și elaborarea sunt chestiuni de gradualitate.

Cum proeminența și elaborarea sunt graduale unele compuse pot să arate o asimetrie A/D pentru că ambele sunt dependente una de alta fie ambele sunt autonome (Langacker 2008:201).

De exemplu mișcările de cameră indicative pentru o situare într-o scenă sunt structuri dependente de obiectele autonome reprezentate.

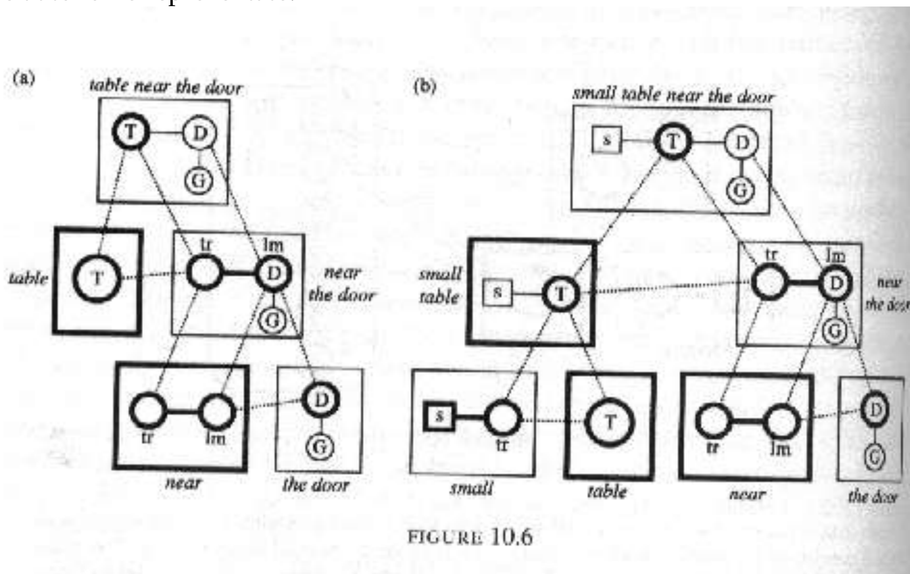


Fig. 10.6 p.322

Complementul /vs/ modificatorul – montajul

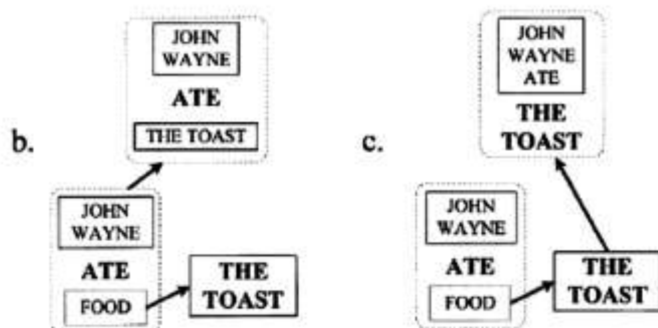


Figure 4.12. The elaboration of e-sites, profile determinance

În exemplul din figura 4.12 b și c avem două situații în care structura compusă desemnează fie entitatea JOHN WAYNE A MÂNCAT fie entitatea TOASTUL. În b JOHN WAYNE A MÂNCAT determină profilul structurii compozit iar în c TOASTUL este determinantul profilului. În figura 4.12b JOHN WAYNE A MÂNCAT este elementul central semantic numit head (*John Wayne* ***a mâncat*** *toastul*) iar în figura 4.12c TOASTUL este **centrul de profilare** (***toastul*** *pe care John Wayne l-a mâncat*). Determinarea profilului reprezintă o relație de schematicitate în care structura compozit elaborează profilul unui component determinant. Când elementul care determină profilul dintr-o construcție depinde de un partener(i) sintagmatic(i) ca în 4.12b atunci avem o construcție de tip centru de profilare-**complement**. Invers, atunci când elementul non-centru de profilare (*non-head*) depinde de determinantul de profil ca în figura 4.12c atunci avem o construcție de tip **centru de profilare-modificator**.

Valența definește numărul de participanți de care un verb are nevoie pentru a avea o semnificație completă. De exemplul verbul *a muri* implică un singur participant. Un verb ca *a iubi* implică doi participanți (*Lily îl iubește pe George*). Valența acoperă ceea ce este descris ca relația dintre **centru de profilare** și **dependent** (Evans 2006:583). Head-ul unei fraze este un constituent la nivelul unui cuvânt care determină statusul categorial al frazei (un nominal este head pentru o frază nominală). Centrul de profilare determină semnificația frazei și selectează elementele dependente.

Un **complement** este o structură componentă care elaborează o substructură proeminentă – un **centru de profilare**. Este o unitate la nivel de frază care „completează” semantic și structural head-ul. Head-ul este profil determinant la un anume nivel. „Este structura componentă a cărei profil este moștenită de nivelul structurii compozite și care determină categoria gramaticală a structurii compuse” (Langacker 2009:16). De exemplu o prepoziție este deseori incompletă fără o frază nominală care o urmează și care, în aceste condiții, este complementul prepoziției (Evans 2006:583). **Centrul de profilare este dependent și complementul autonom**. (Langacker 2008:202 sq).

Invers un **modificator** este o structură componentă care conține o substructură proeminentă elaborată de către head. Astfel **centrul de profilare este autonom și modificatorul este dependent**. (Langacker 2008:203). Modificatorul este o unitate „opțională” la nivelul frazei care aduce o informație mai contingentă.

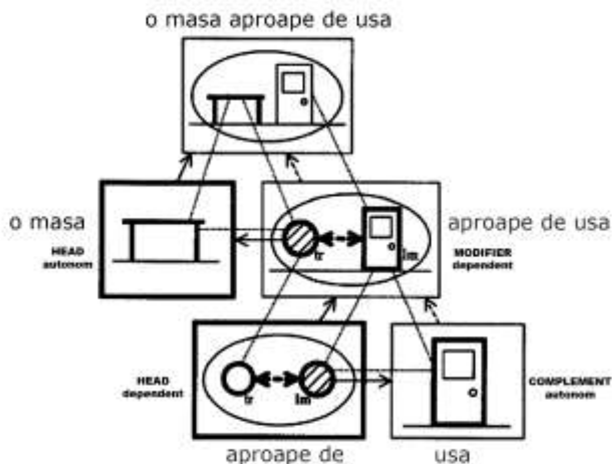


FIGURE 7.13

Valența este determinată de câțiva factori. (1) structurile componente ale unei structuri sau construcții împart aspecte comune ale structurii lor (Evans 2006:584). Un nume elaborează un TR schematic al unui adjectiv atributiv (*pește* **roz**) (**pink** *fish*). (2) Un element determină profilul structurii compozit ca întreg. În fraza prepozițională „**sub** *pat”*, **sub** profilează o relație iar *pat* profilează un lucru. Fraza ca întreg „moștenește" profilul relațional al prepoziției mai degrabă decât un lucru căci descrie proprietatea unei entități de a fi localizată în spațiu (585). Structura compozit are această semnificație caci prepoziția determină profilul construcției. Cenrul de profilare este elementul care determină profilul întregii structuri frazale. Într-un alt exemplu „acel **papuc** *de sub pat*" fraza prepozițională „de sub pat" modifică substantivul „acel papuc". Elementul care determină profilul construcției întregi este substantivul iar fraza nominală ca întreg profilează un „lucru". (3) Structura componentă care aduce o elaborare este conceptual autonomă (ca *peștele* / fish din pink *fish* ori *femeia* din *femeia* deșteaptă sau *pat* din sub *pat*) iar structura elaborată este dependentă căci, pentru a avea sens integral are nevoie de o elaborare (ca **pink**, **deșteaptă** ori **sub**). Pentru Langacker acest aspect schematic al unei structuri componente care este elaborată într-o relație de valență este un **elaboration site** (e-site). Altfel spus atunci când componenta dependentă determină profilul construcției iar determinantul profilului este elaborat și deci dependent de structura care o elaborează avem o structură de tip centru de profilare-complement (Evans 2006:586).

Complementul este o structură componentă care **elaborează** o substructură schematică din head. Centrul de profilare este dependent iar complementul este autonom. (**aproape de** *ușă*). In expresia (**cu** *un Ph.D*) *Ph.D* este complement al lui "cu" pentru că elaborează o substructură a lui *cu* (TR – lm): adică landmarkul (un participant focal din *cu*). Centrul de profilare este dependent de complement pentru a i-se elabora un LM schematic.

Invers un *modificator* este o structură componentă care conține o substructură schematică **elaborată de** către centrul de profilare. In acest caz centrul de profilare este autonom iar modificatorul este dependent (**o masă** *aproape de ușă*) (Langacker 2008:203) (Langacker 2009:15-16) (Langacker 2009:16). *Deșteaptă* modifică *femeie* căci centrul de profilare = *femeie* elaborează o substructură a lui *deșteaptă* (TR =). În acest caz componentul autonom determină profilul pentru că centrul de profilare nu are nevoie de modificator pentru a își completa semnificația pentru că fie este deja conceptual autonom (este predicația nominală prototip) fie pentru că este deja o relație predicativă (un verb) care are deja semnificația completată de un complement (Evans 2006:586). Modificatorul reprezintă o relație predicațională care are nevoie de un centru de profilare pentru a-i elabora un aspect al structurii sale schematice. În exemplul „**acel papuc** de sub pat", elementul care determină profilul „*acel papuc*" este autonom iar „*de sub pat*" este dependent (are un TR schematic care are nevoie de o elaborare). Centrul de profilare „***acel papuc***" elaborează TR schematic al „*de sub pat*". „*Sub pat*"

este mai degrabă un modificator decât un complement. Modificatorul este dependent de centrul de profilare pentru a-i elabora un aspect schematic al structurii sale, un TR schematic.

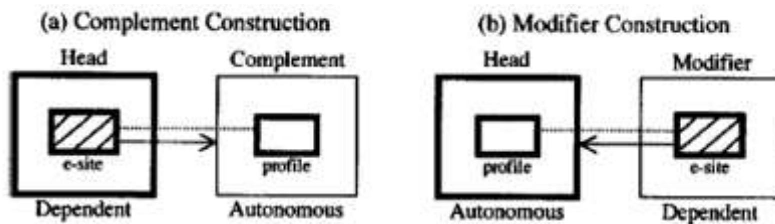


FIGURE 7.14

(Langacker 2013: 203)

Din punctul de vedere al GC corespondențele, profilarea și alinierea tr/lm formează o caracterizare conceptuală ce poate distinge subiectul de obiect. Subiectul corespunde TR iar obiectul unui lm. Expresii diferite pot exprima aceleași relații gramaticale. În exemplele de mai jos Fig. 7.17 (Langacker 2008: 210) și fig. 7.18 (p.211) avem două exemple diferite de structurare a constituenței, dar care nu schimbă identificarea subiectului (Alice) cu TR și obiectului (Bill) cu LM relației conceptuale. Altfel spus o ordonare în planuri cinematografice nu va avea impact asupra identificării TR și LM angajați în relație. Căi alternative de a reprezenta și grupa elemente componente vor ajunge la aceeși concepție compus. Considerente de natură conceptuală enciclopedică vor defini care protagonist se identifică cu poziția tr/subiectul și care cu cea de lm. Un sistem descriptiv manifestat narativ ori prin angajamentul emoțional al spectatorului va defini cine dintre cei doi protagoniști angajați într-o interacțiune vizual-discursivă este subiectul.

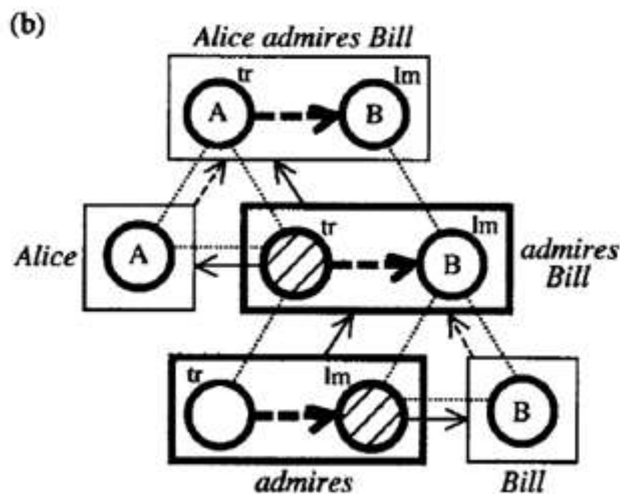


FIGURE 7.17

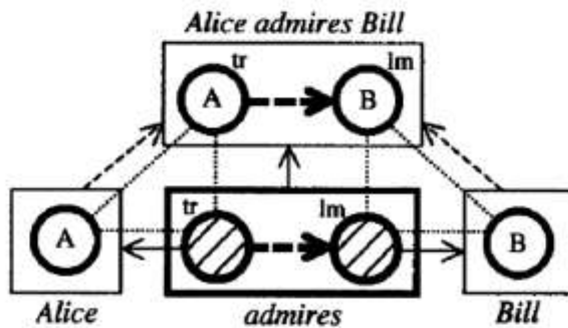


FIGURE 7.18

Relațiile de dependență în structurile de montaj cinematografic

Putem analiza structuri compoziționale cinematografice în termenii dependenței și autonomiei. De exemplu planul A (o persoană x care privește) poate fi considerat ca fiind format dintr-un complement/autonom (o persoană x) care elaborează o substructură a head/dependent (x=TR **privește** y=lm). Planul A reprezintă traiectorul relației definită de privire. În planul B un alt complement/autonom (persoana y) elaborează o substructură proeminentă în planul A (o persoană x care privește y) care este un head/dependent. Compoziția este formată din ”x îl **privește** pe y” tot așa cum *o masă **aproape de** ușă* formează o structură conceptuală complexă. Remarcăm cum structura conceptuală complexă poate fi realizată și în termenii schemei de urmărire”, schema narativă a urmăritor /vs/ urmăriți (adică având agenți umani) sau poate fi realizată printr-un traveling de la prim planul ușii la un plan general care cuprinde ”*masa aproape de ușă*”. Conceptualizările, construalul și scanarea, sunt diferite. De exemplu mișcările de camera traveling în spate care formează tranziții către structuri conceptuale mai mari sunt complemenți. Mișcările de cameră sunt dependente de structuri reificate, obiectale din spațiul diegetic reprezentat (scena). Un traveling lateral definește o compoziție în care obiectele sunt situate în spațiu ca în „*o masă **aproape** de ușă*”. Structura compozit de nivel mai înalt va moșteni profilul obiectului desemnat „***o masă***” situată „*aproape de ușă*”. În cazurile unui traveling înainte ori înapoi structura compozit elaborează profilul unuia dintre elementele componente ale mișcări formate din doi poli: un TR și un lm. Structura compozit poate moșteni profilul centrului de profilare, adică obiectul profilat în imagine, ținta focalizării camerei și vom avea „*o cameră se apropie de **un obiect***”. Dar, pe de altă parte, structura poate moșteni profilul unui head elaborat de „*camera de filmat*”. Astfel structura va fi interpretată ca „***o cameră de filmat** se apropie de un obiect*”. Față de elementul mișcării (profilat ca head al construcției, dar dependent) cele două obiecte sunt complemenți autonomi ce elaborează elementele schematice ale mișcării. Obiectul din imagine este profilat și explicit elaborat pe ecran ca „***un obiect** filmat în mișcare*” iar mișcarea este, în acest caz, un modificator al obiectului desemnat. Camera nu este profilată în imagine și rămâne reprezentată schematic ca traiector al mișcării față de care obiectul este un landmark: „*o cameră de filmat **se apropie** de obiect*”. Atenția spectatorului nu se focalizează asupra obiectului țintă ci asupra mișcării de cameră. Alte secvențe din film pot elabora camera schematic reprezentată în mișcarea de cameră. O cameră astfel poate fi concepută / elaborată de mai multe maniere. O manieră este cea clasică în care dispozitivul mecanic, fotografic de înregistrare al imaginilor poate fi elaborat, descris ori manipulat de personajele diegetice. Alteori camera este antropomorfă și elaborată ca un personaj aflat în mișcare față de obiectul țintă. Câteodată, ca în *horror movie,* mișcarea camerei conține și evocă monstrul sau predatorul care urmărește victima.

Construcții non-prototipice

Construcțiile prototip conțin

(i) două structuri componente;
(ii) o structură component profilează un obiect și cealaltă o relație;
(iii) profilul nominal corespunde unui participant focal al relației (trajector sau landmark);
(iv) acest participant este schematic, fiind elaborat de către componentul nominal;
(v) structura compusă moștenște profilul uneia din structurile componente (Langacker 2009:16).

Cerința esențială este ca o construcție să cuprindă o reuniune de structuri simbolice care să fie legate prin corespondențe. În GC relațiile gramaticale esențiale sunt conceptuale și descrise prin corespondențe (*captured by correspondences*), nu în termenii structurii constituente (Langacker 2009:17)

1/ un morfem poate fi considerat o reuniune degenerată cu un singur element simbolic.

2/ construcții cu mai multe componente simbolice reunite: *big / ugly / vicious / dog* (fiecare trajector al fiecărui adjectiv corespunde profilului nominalului).

3/ alte construcții nu au un centru de profilare, un determinant de profil, (o singură structură componentă a cărei profil corespunde profilului structurii compuse) (*head*-ul) :

1.1. structuri apozitive (*my friend Henri Kissinger*); In Langacker (2009:16 sq).

1.2 structura compusă compactează (*conflates*) profilele componentelor (*nested locative*) :

(7) *The hammer is in the garage, on the workbench, behind the electric saw.* ; fiecare nominal specifică locația trajector cu mai multă precizie - îl restrânge la o arie mai mică - localizează TR în relație cu trei LM diferiți ; De exemplu în fraza

Ciocanul este în garaj, pe masa de lucru, în spatele fierăstrăului electric.

Orice număr de locative poate fi adunat de această manieră fără a le putea aduna ca și constituenți. Fiecare locativ specifică locația traiectorului cu o precizie mai mare (19) față de un landmark diferit de fiecare dată (v filmul lui David Lynch, *Blue Velvet*)

1.3 construcție exocentrică unde profilul structurii compuse e diferit de profilul structurilor componente : *pickpocket*.

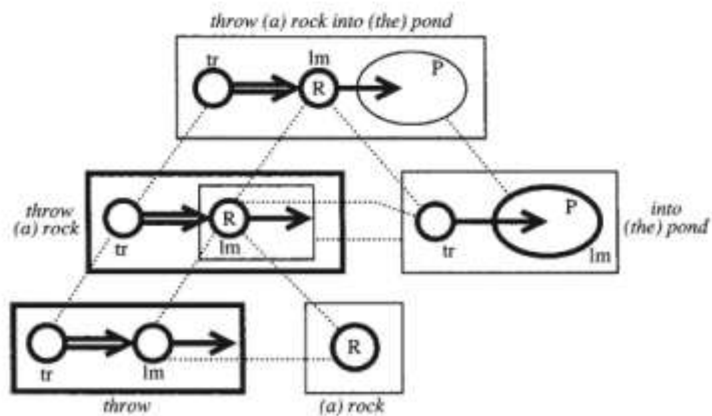
Limbi (Luiseno) în care juxtapunerea a două expresii nominale reprezintă identitatea referențială (*omul acela = dușmanul meu* , omul *acela este dușmanul meu* (Langacker 2009:21). Construcțiile apoziționale și cele equative sunt non prototipice în măsura în care cele două construcții componente profilează obiecte.

Nu este necesar ca un nominal să specifice un participant relațional. Si, deasemenea, nu este necesar ca e-site să fie un lucru, ci poate fi și o relație (*move fast*) ca în adverbele de gen *repede* (din fraza „X se mișcă repede") (Langacker 2009:22). Nici nu e necesar ca un e-site să fie un participant focal (*woman smart* adică smart în relație cu femeile) (*smart woman* profilează femeia iar *woman smart* profilează o relație) (Langacker 2009:23). Construcții în care structurile componente nu au e-site (*go away angry*) unde integrarea se face pe baza corespondențelor. *Supărat* este un **adjunct**. Calitatea de modificator, complement sau adjunct este graduală ("etichete convenabile pentru configurații tipice care apar cu diferite grade de distincție în construcțiile gramaticale") (Langacker 2009:25)

Expresiile noi sunt analizabile iar expresiile stabilite lexical sunt mai puțin analizabile ; ele sunt receptate ca reuniuni preîmpachetate *(prepackaged assemblies)* iar componentele nu sunt accesate mental separat (*flinger* > *complainer* > *computer* > *propeller* > *drawer*).

Este obișnuit ca un element conceptual să aibe mai multe roluri, fiecare fiind codificat la un nivel dat al structurii

(10) *She threw a rock into the pond.* (Langacker 2009:32). *Piatra* este și LM al verbului *a arunca* și TR al prepoziției *în (lac).*


throw (a) rock into (the) pond
tr
lm
R
P
throw
(a) rock
tr
R
lm
tr
P
lm
into
(the) pond
tr
lm
R
throw
(a) rock
Figure 1.30

Capitolul 4 - Discursul

Reguli și restricții în discurs – categorizarea

O limbă este ceea ce vorbitorii fac și nu dețin. Este o activitate și fațetele sale – motrice, perceptuale sau mentale - sunt controlate sau constituite de procesări neuronale. Este o activitate **cognitivă** (Langacker 2008:216). Fiind vorba de interelaționare este însă și o activitate **socioculturală**. Anumite abilități capătă, prin repetarea unor modele de activitate, mai multă robustețe. Unele din aceste paterne le reificăm și le identificăm cu unități lingvistice (aceste unități consistă în aspecte repetate de activitate de procesare [66] (Langacker 2008:216). Abilitățile se dezvoltă ca produse ale interacțiunii sociale în context cultural (Langacker 2008:218).

Regularitățile reificate sunt "unități" în sensul unor rutine cognitive înrădăcinate și "convenționale" în sensul reprezentării unor practici lingvistice în anumite comunități de vorbire *(speech community*) (Langacker 2008:218). Activitatea de procesare lingvistică care constituie unitățile lingvistice nu e strict localizată într-o arie definită. Nici structurile lingvistice nu sunt distincte sau independente de fenomene non lingvistice, ci încorporează cunoștințe și abilități care nu sunt specific lingvistice (fenomene mentale ca percepția, asocierea, abstractizarea, categorizarea, reificarea, ritmul, secvențialitatea temporală și controlul motor) (Langacker 2008:217). Unitățile lingvistice se suprapun și se includ unele pe altele ca și componente. Schemele sunt cel mai bine înțelese ca aspecte inerente ale activității de procesare în care rezidă. Ele sunt imanente în instanțierile lor care, ca și forma schematică a literei, sunt inerente în formele specifice ale fiecărui font particular (Langacker 2008:217). Regulile sunt scheme.

Actuala utilizare a limbajului = **usage event** (evenimentul de uz) (Langacker 2008:220). *GC este un model bazat pe utilizarea structurii limbajului (usage-based model) și are* ***cerința de conținut.*** Unitățile sunt limitate la structuri care apar în evenimentele de uz cu ajutorul a două procese cognitive fundamentale: ***schematizarea și categorizarea*** (Langacker 2008:220). **Relația de categorizare** este una de **elaborare** în care schema este complet manifestată, fără distorsiune, în țintă; altminteri este vorba de o **extensie**. Fiecare formă de categorizare – elaborarea și extensia – pot fi capabile de a deveni prin recurență unități convenționale lingvistice, (Langacker 2008:220). Din evenimentele de uz (event usage) sunt formate unități lingvistice care se combină în asamblări care sunt la rândul lor unități lingvistice – unele sunt schematice față de altele iar schemele sunt imanente în instanțierile lor. Mai general unitățile sunt conectate prin relații de categorizare (elaborare și extensie) => formează rețele (cum sunt de exemplu semnificațiile lui *ring*).

Interpretarea unui eveniment de uz (o *utterance*) este o chestiune de categorizare ("unități particulare ale limbii sunt invocate pentru a categoriza fațete particulare ale unui event de uz" (Langacker 2008:222). Unitatea B (= expresie nouă) este categorizată sau elaborată de A (= unitate convențională lingvistică) și deci B este interpretată ca și manifestând pe A în event de uz. Dacă categorizarea lui B de către A are loc de mai multe ori și se produce o întărire (un *entrenchement*) a relației atunci, în acest caz, B capătă status de unitate convențională (Langacker 2008:223).

Exemplu *mail* și *email*. Extensia se bazează pe înțelegerea a ceva comun atât sursei cât și țintei (Langacker 2008:225). Categorizarea poate fi concepută ca o recunoaștere a structurii categorizante în țintă. Dacă între cele două A și B există un conflict, atunci se generează o suspendare sau overriding ale trăsăturilor lui A pentru a obține o structură abstrasă A' observabilă în țintă B ((A')→ (B)). Rezultă un A' care e o extensie față de A inițial (*as a stripped-down version of it*) și schematic atât față de A cat și de B, *(*Langacker 2008:225). Extensia de a [A] la [B] ajută la emergența unei structuri semantice mai schematice [A'] față de

[66] "these patterns of neural processing have coalesced as entrenched cognitive routines that can be activated whenever needed" (Langacker, 2008:216).

care atât [A] cât și [B] sunt elaborări ... elaborarea fiind o formă particulară de extensie în care [A] este recongnoscibil în [B] fără modificare. [A] si [A'] se integrează prin colapsare (v. diagrama b p.226 [67]). Este mecanismul pe care îl identificam în relația de sancționare (clovn /vs/ nebun de carnaval) (vezi supra).

Schemele constructive în discurs

In expresii compuse schemele constructive care au sens și aduc o contribuție semantică suplimentară expresiei ca atare influențează interpretarea itemului lexical component (Langacker 2008:245). Schemele contructive pot să întărească, să suplimenteze și chiar să suprascrie conținutul conceptual al itemului lexical component (Goldberg, 1995, 2006) (Langacker 2008:245)

Cerința de conținut stipulează că singurele unități sunt semantice, fonologice și simbolice care (i) sunt părți ale expresiilor, (ii) schematizări ale structurilor permise și (iii) relații de categorizare între structurile permise. Relațiile de categorizare sunt permise ca unități sub regula (iii) și pentru că (ii) permite schematizări ale structurilor permise, *schematizarea se poate aplica și categorizărilor, schema rezultantă este o generalizare de nivel înalt*, (Langacker 2008:249). Pentru că structurile componente și cele compuse sunt legate prin relații de categorizare orice schemă de construcție reprezintă schematizarea categorizăriilor (Langacker 2008:250) [68] .

O serie de construcții de montaj sunt gramaticale deși la prima vedere ele produc surpriză. Cele două exemple din filmul suprarealist practicat de Bunuel instanțiază scheme cinematografice clasice. Langacker oferă exemplul expresiei ce prezintă o anomalie semantică *tall idea* / *o idee înaltă* care, deși incongruentă semantic este gramaticală fiind inclusă în paradigma adjectivelor care modifică un nume de genul : *o girafă înaltă*, *o idee bună*, *un măr verde* (Langacker 2008: 191). Schema compozițională este identică. Incompatibilitatea semantică ține de ceea ce am numit sistemul descriptiv. Scheme compoziționale sunt gramaticale deși relațiile fondate pe sistemele descriptive evocate de obiectele reprezentate aduc în atenție incompatibilități și anomalii.

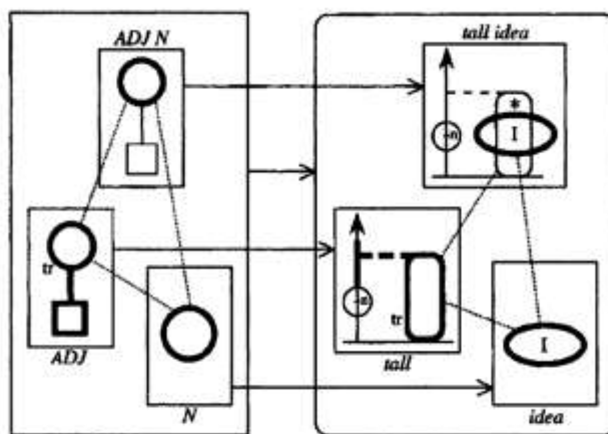


FIGURE 7.5

(Langacker 2008: 191 fig. 7.5)

[67] "extension form [A] to (B) facilitates the emergence of a more schematic structure, (A'), with respect to which both [A] and (B) are elaborations. … elaboration represents a special case of exension, where [A] is recongizable in (B) without modification. [A] and [A'] then collapse, as seen in diagram (b) (page 226).

[68] « since component and composite structures are linked by categorizing relationships, every constructional schema represents the schematization of categorizations » (Langacker 2008: 250).

Construcțiile structurilor discursive – structura verbală

Construcția structurilor are loc în mod simultan la multiple nivele de organizare ce implică perioade de timp diferite de procesare (Langacker 2008:486). Cadrele atenționale și propozițiile (*clause*) – care în mod tipic coincid – par să fie unitățile primare ale discursului (Langacker 2008:486). „Canonic, un discurs este format dintr-o serie de expresii de tip propoziție (*clause*) fiecare constituind un cadru atențional. In fiecare propoziție procesul profilat de către acesta este focusul atenției în interiorul conținutului obiectiv care ocupă fereastra de atenție impusă de către cadrul de atenție" (Langacker 2008:486) (v fig. 13.6 a). **Cadrul de atenție** conține așteptări asupra ceea ce a fost și ceea ce va urma în discurs. O așteptare fundamentală este ca un element schematic evocat în cadrul de atentie curent va fi specificat în mai mult detaliu mai devreme sau mai tarziu în discurs (Langacker 2008:487) (v fig. 13.6 b.) = **sit de elaborare discursiv** (*discourse-level elaboration site*). Pentru tipul de analiză cinematografică pe care îl propunem cadrul de atenție este o construcție conceptuală discursivă pe care o construiește spectatorul. Acest cadru de atenție reprezintă o configurație stabilă în memoria de scurtă durată ce cuprinde atât caracteristici spațiale ale obiectului profilat și ale relațiilor cu alte elemente non-profilate pe ecran și caracteristici temporale. Temporal cadrul de atenție reprezintă o unitate temporală discretă în care nu au loc variații mari ale ocurențelor. Configurația plastică este stabilă și predictibilă pe o durată definită de timp.

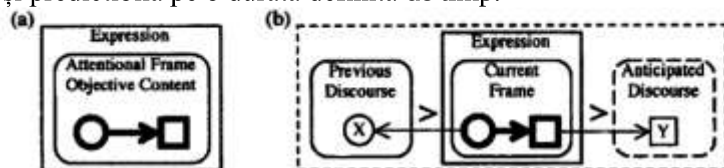


FIGURE 13.6

„Un tip fundamental de așteptare discursivă este ca un element schematic evocat în cadrul curent să fie specificat mai în detaliu mai devreme sau mai târziu în discurs" (Langacker 2008:487).

Sit de elaborare discursiv (*discourse level elaboration site*)

In *jar lid* (capac de borcan) capac evocă schematic un container specificat mai în detaliu de borcan; în *girafa înaltă* girafa elaborează trajectorul schematic al lui înalt; în *pickpocket* buzunar elaborează landmark al lui pick.

Exemplu de construcție a unui discurs cu ajutorul mai multor cadre atenționale:

(14) *I just ran into Jill. // She's upset. // She really thinks // her daughter might move, // so she won't see her any more*.

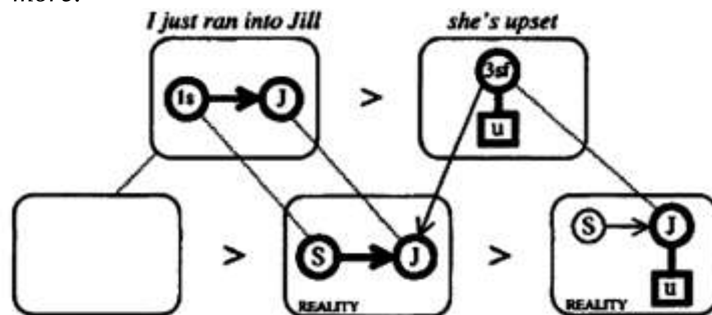


FIGURE 13.7

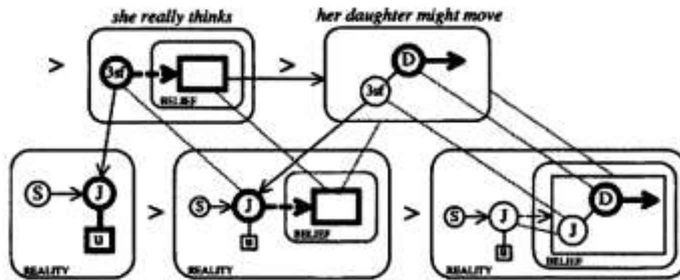


FIGURE 13.8

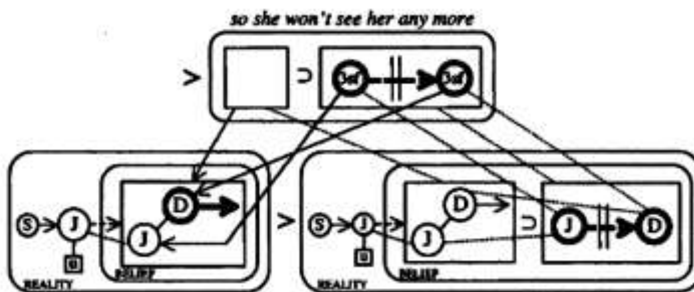


FIGURE 13.9

Structurile convenționale de construcție ale discursului. Aceste paterne par să formeze un continuum cu schemele construcționale utilizate la nivel de compoziție gramaticală.

1/ Combinarea propoziției principale cu cea complementară (*combine matrix clause with its complement*) = schema de constructie. De exemplu de genul *crede* față de *că fiica ei se va muta*. *Fiica ei se va muta* instanțiază ceea ce e schematic în *crede*, elaborează propoziția schematic evocată de *crede*. Sau propoziția *I just ran into Jill* nu face decât să introducă ca topic pe *Jill* (*discourse participant*). *Jill* va fi topic pentru discursul care urmează: *she is upset, she really thinks*…. (Langacker 2008:489)

Propozițiile (*especially finite clauses*) sunt unități de discurs fundamentale ce cuprind **cadre atenționale** ”Un discurs reprezintă o serie de expresii de format propoziție, fiecare constituind un cadru atențional (o propoziție completă este una care este ancorată: ea individualizează o instanță a unui tip de process și îi specifică statutul față de evenimentul de uz și interlocutorii (....) fie că persistă sau se schimbă în timp o relație persistentă în timp este numită proces. Un verb specifică un proces iar o propoziție desemnează o instanță ancorată a unui tip de proces” (Langacker 2008:354 sqq.)

O relație urmărită în timp este numita un **proces**. Verbul specifică un tip de proces iar o propozitie (clauză) finită o instanță ancorată a unui tip de proces, (Langacker 2008:354). Relațiile sunt conceptual dependente, concepția lor presupune concepția participanților. Aceste procese sunt asimilate cinematografic eventurilor.

Propozițiile (clauzele) sunt înțelese și descrise pe baza unor concepte arhetipale care reprezintă aspecte fundamentale ale experienței. Arhetipele conceptuale funcționează ca și prototipe pentru elementele propoziționale (clauzale) și sunt factor determinant major al aranjamentului lor structural (Langacker 2008:355).

Arhetipe pentru elementele propoziționale (clausale).

1. **Decorul global** (global setting**)** și **participanții.** Decorul tipic e format din camere, clădiri și regiuni geografice care sunt concepute ca și găzduind un eveniment mai degrabă decât participând la ele (interacționez cu camera doar când o măsor, o explorez, o pictez). In orice

orice moment un participant e într-o locație. Participanții interacționează între ei și doar ocupă o locație (Langacker 2008:355)
2. **modelul billiard-ball** (unele obiecte dau energie și altele le transmit sau le receptionează).
3. **lanțul de actiune** (o serie de interacțiuni de forță, fiecare implicând transmisiunea energiei).
4. **roluri arhetipale** (setting, locația, participantul, dar și agent /vs/ pacient, apoi instrument, experimentator (experiencer), mover și zero).
5. **modelul scenei** (*stage model*). Procesul general este acela al vizionării unei piese de teatru; din aria maximă de vedere alegem o zonă ca locus general al atenției (pe scenă) (aria imediată) și în această arie alegem să ne îndreptăm atenția pe anumite elemente (actori și decoruri) (ceea ce profilăm).
6. **actul de vorbire** (a vorbi, a asculta, a te angaja într-o interactiune sociala – a afirma, a ordona, a intreba și a promite).
7. **Aranjamentul de vizionare implicit** – AVI (*default viewing arrangement*). El presupune 2 interlocutori aflați într-o locație care utilizează un limbaj comun pentru a descrie lumea din jurul lor).
8. Aceste arhetipe, prin combinare, produc **Modelul de Eveniment Tip** – **MET** (*canonical event model*). Acesta este un eveniment limitat, de forță, în care un agent acționează asupra unui pacient pentru a produce o schimbare de stare. Acest eveniment este în zona de focalizare a atenției situată în aria imediată (pe scenă) fiind înțeles de către un privitor (*viewer*) din zona offscenă și care nu e implicat. Toate acestea având loc într-un *global setting*) (Langacker 2008:357).

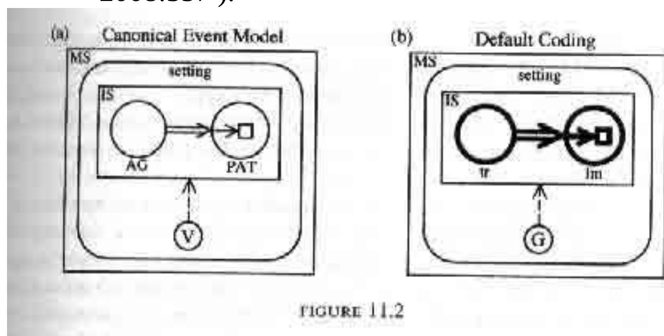


FIGURE 11.2

Zwaan (2015) (vezi și infra : Sistemul descriptiv, eventul și metafora / eventurile) consideră că receptorul unui discurs construiește reprezentarea unui **model de situație** (event-indexing model) format dintr-o serie de reprezentări de event. Acestea sunt relaționate în interiorul unui model de situație pe axele timpului, spațiului, entității, cauzalității și motivației. Să remarcă că aceste model corespunde cu cel al lui Langacker în măsura în care cei cinci parametrii indicați de Zwaan sunt elementele între care se stabilesc corespondențe de la o unitate reprezentațională la alta. Cu fiecare nouă propoziție care apare în discursul verbal se formează o reprezentare de event care este integrată prin suprapunere cu reprezentarea de event aflată în memoria de lucru a subiectului în funcție de cele cinci dimensiuni menționate. Dacă eventul nou are loc în același cadru temporal ca eventurile din memoria de lucru, atunci are loc o suprapunere în dimensiunea temporală; în aceeași regiune spațială, suprapunere spațială; aceeași entitate (obiect sau personaj), corespondență de entitate; cauzalitatea relaționată, o suprapunere cauzală și dacă eventul este o parte a unei structuri de scop al acțiunii atunci are loc o suprapunere motivațională (1). Langacker vorbește de faptul că o schemă este formată din suprapunerea unor instanțe ce pot fi imaginate ca straturi (*layers*) transparente suprapuse din care elementele comune / invariante sunt păstrate în memoria schemei. Pentru Zwaan caracteristicile din dimensiunile timp, spațiu, entitate, cauzalitate și motivație sunt elementele nodale care permit formarea unui model de situație. Acesta este actualizat prin procesarea în timp a unor reprezentări de event activate de noi unități discursive. Cu cât există o suprapunere mai mare a eventului nou cu cele vechi (din memoria de lucru) cu atât procesarea noii unități expresive care reprezintă eventul e mai facilă și cu atât e mai puternică legătura dintre eventul nou și

eventurile din memoria de lucru cu reprezentarea sa în memoria de lungă durată. Efectele acestor cinci dimensiuni sunt aditive. Pentru Zwaan implicația teoretică esențială este constatarea că procesarea limbajului implică „reprezentări senzorial motorii" (2). Pentru perspectiva adoptată în studiul prezent – încadrată în viziunea cognitivă a gramaticii lui Langacker – evocarea unor simulări senzorial motorii ține de fenomenul conceptualizării și nu intră în conflict cu perspectiva lui Zwaan și Barsalou (ci dimpotrivă; vezi infra capitolul 9 – Ancorarea (grounding) și conceptualizatorii / scriptul și simularea mentală; Langacker 2009: 197 sq). Și pentru Zwaan relațiile textuale (modelate ca suprapuneri de argumente ori co-ocurența structurilor lingvistice) au un impact asupra înțelegerii discursului. Ipoteza puternică este că procesele lingvistice și reprezentaționale se *constrâng* mutual.

> „co-ocurența lingvistică conduce la predicții referitoare la construcțiile lingvistice care vor urma și la reprezentările perceptuale asociate iar simulările perceptuale duc la predicții asupra aspectelor perceptuale viitoare și asupra construcțiilor linvistice asociate" (Zwaan 2015:2).

Capitolul 5 - Scheme de construcție conceptuală în film

În subcapitolul dedicat adresărilor scrise (cartoanele explicative din filmele mute) Christian Metz (*L'Enonciation impersonnelle ou le site du film,* 1991) distinge două tipuri de intervenții. Prima este formată din clasa cartoanelor care doar exprimă scris ceea ce spun personajele. Acestea sunt considerate de Metz „diegetice sau, mai exact diegetizate de către spectator în virtutea unei convenții de atribuție metonimică" (Metz 1991:64). Ele sunt „puse în gura" personajelor care apar înainte sau după planul care reprezintă enunțătorul frazei iar fața personajului cu buzele care se mișcă este echivalentul cognitiv al unei fraze declarative de genul „El spune că P". Acest carton este similarul baloanelor de dialog ale personajelor din benzile desenate.

Pe de altă parte Metz identifică și cea de a doua clasă de cartoane. Cele care explică metadiscursiv imaginile și introduc „un discurs secund care-l comentează pe cel pe care îl desfășoară imaginile, grefat pe ele și străduindu-se să programeze descifrarea lor" (64). Un exemplu ar fi format din planul A care reprezintă o femeie și din planul B în care este înscris textul „era o femeie nenorocită". Cartonul comentariu are valoare de metadiscurs și ține de povestire, nu de diegeză. El este o „glosă și o confirmare (sau un anunț, dacă este plasat înainte), dar adaugă secvenței ideea precisă de „nenorocire" care se distinge greu, în imagine, de disperare, de tristețe, de cădere nervoasă etc. Comentariul este și un aditiv" (65). Altfel spus indicii expresiei personajului trimit către o stare afectivă insuficient de elaborată sau de concretă. Cartonul explicativ verbal elaborează mai în detaliu, mai concret acest tip de stare afectivă exprimat ma schematic de indicii faciali sau corporali ai personajului.

Modificatorul

Putem înlocui textul din exemplul secund al lui Christian Metz cu următorul: „femeie nenorocită". Acesta este echivalent cu exemplul de construcție conceptuală oferit de Ronald Langacker: „**femeie** *<u>deșteaptă</u>*" (*smart woman*) (2009:12) (v și Geeraerts & Cuyckens 2007:442 sq; 493).

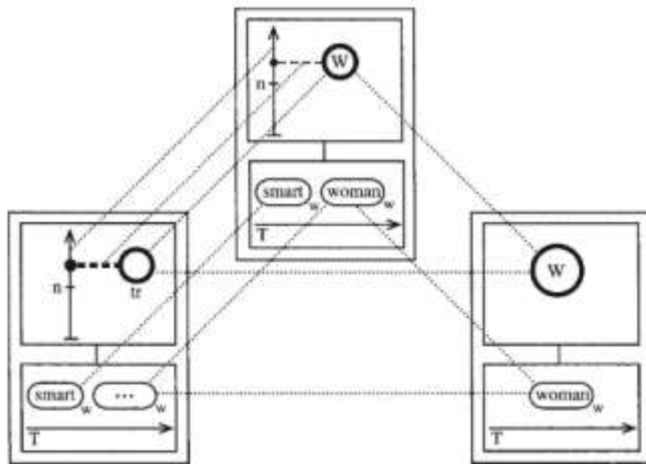


Figure 1.9

Construcția aduce, pe de o parte, un adjectiv reprezentat în fig.1.9 ca o entitate schematică, abstract desemnată numită TR (traiectorul) situată pe o scală desemnată grafic ca o poziție dată situată deasupra unui grad de referință n (ce ar indica normalitatea) și, pe de altă parte, o entitate W care elaborează mai concret TR schematic existent în semnificația adjectivului. Parte din semnificația unui adjectiv de genul „deștept" este de configurat ca o entitate abstractă ce se traduce prin perifraza „cineva este deștept". Construcția „femeie deșteaptă" induce o corespondență între acest „cineva" abstract reprezentat în structura conceptuală a adjectivului cu entitatea mai concret elaborată de către substantivul „femeia".

Unități semantice mai mari și mai complexe sunt similar formate din combinația unor structuri simbolice componente. De exemplu o frază asemănătoare cu cea a „femeii deștepte" ar fi: „**pește** <u>*roz*</u>" (*pink fish*). Roz desemnează sau, altfel spus, profilează o subparte a domeniului SPECTRUL CROMATIC și aduce ca parte a structurii sale semantice un traiector schematic. Acest traiector schematic este specificat doar ca un OBIECT FIZIC sau o instanță schematică a lui LUCRU. El este numit în Gramatica Cognitivă un **sit de elaborare**, un e-site. Altfel exprimat semnificația lui „roz", unitatea lexicală ce reprezintă o instanță a clasei lexicale adjectiv, reprezintă relaționarea cu o entitate, un traiector care este „roz". Deși traiectorul nu e specificat știm că „roz" este relaționabil în acest fel (calitatea cromatică trebuie să fie proprietatea cuiva), lucru care este parte a ceea ce înseamnă ca „roz" să fie un adjectiv. „Peștele" desemnează un tip specific de obiect fizic pe lângă alte specificații. Asocierea acestor doi poli în frază cartografiază cuvântul specific semantic, *pește,* pe traiectorul schematic al cuvântului *roz* (Evans 2006:582). În aceste construcții avem ceea ce Gramatica Cognitivă denumește un modificator (*modifier*), adică o frază opțională care are o funcție de modificare, adică „roz" (Evans 2006:584). Ea este o predicație relațională care are nevoie de un centru de profilare (*head*) pentru a i se elabora ceva schematic din structura sa. Predicația relațională caracterizează entitatea desemnată de head într-un domeniu semantic.Centrul de profilare este conceptual autonom iar predicația relațională este conceptual dependentă. Deasemenea în fraza „**papucul** *de sub pat*", *de sub pat* este un modificator care are un e-site reprezentat de traiectorul definit schematic ca "ceva care se află sub pat" care este elaborat de *papucul* și deasemenea este dependent de centrul de profilare (*head*), *papucul*. Un substantiv elaborează un traiector schematic TR al unui adjectiv atributiv ca în fraza „**pește** *roz*". Un alt exemplu prezentat de Evans este cel al frazei: (1) **o fată** *la o stație de autobuz legându-și un șal*. În acest exemplu *la o stație de autobuz* și *legându-și un șal* sunt modificatori ai substantivului *o fată* (584).

Această structură apare în desfășurarea unor planuri cinematografice care explicitează calitățile unei entități (personaj) dat. Calitățile adjectivale ale entității sunt desfășurate în situații și acțiuni efectuate de personaj. De exemplu personajul focalizat poate să fie reluat în secvențe de acțiuni care reliefează calitățile sale (de exemplu de naivitate, prostie sau inteligență). Un film intitulat „**django** <u>eliberat/dezlănțuit</u>" (*django unchained*) poate fi tocmai exemplificarea prin instanțe diferite de acțiune și eventuri ale calității indicate verbal în titlu.

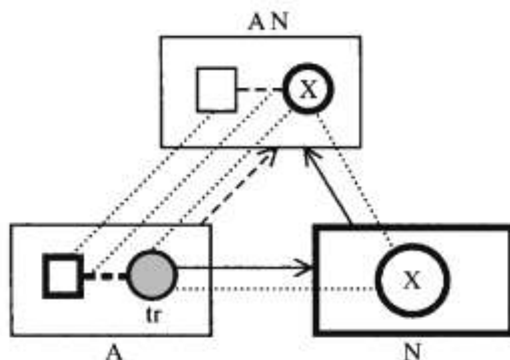


Figure 1.11

Figura 1.11 (Langacker 2009: 14) reprezintă schema semantică constructivă a paternului de combinare a unui adjectiv cu un nume. În partea stângă e figurat schematic adjectivul ce profilează o relație non procesuală non specificată în care se află un traiector fără un landmark focalizat. O relație non procesaulă (sau atemporală) implică concepția timpului, dar de o manieră holistică – manifestată de clase gramaticale ca adjectivul, adverbul și prepoziția - în opoziție cu verbul care scanează relația secvențial în timp, în evoluția sa în timp. Un adjectiv are un lucru ca traiector, dar nu are un landmark focalizat (de ex: *deștept*). Un adverb are ca traiector o relație mai degrabă decât un lucru. O prepoziție (de ex: *în*) are un lucru ca landmark focalizat, dar traiectorul său poate fi un lucru ori o relație (Langacker 2009: 9-10). În partea dreaptă este reprezentarea schematică a unui nume care profilează un lucru. Traiectorul adjectival este un sit de elaborare și corespunde profilului nominal. Numele determină profilul construcției astfel încât structura compozit profilează un lucru care ca o parte neprofilată din baza sa conceptuală participă într-o relație codificată de adjectiv(Langacker 2009: 13). O schemă de construcție este o reuniune simbolică, are o semnificație construcțională abstractă care aduce un element de semnificație reuniunii celor două subansamble: specifică categoria gramaticală a elementelor componente și proprietățile lor relaționale (corespondențele, categorizarea, determinarea profilului) (Langacker 209: 14).

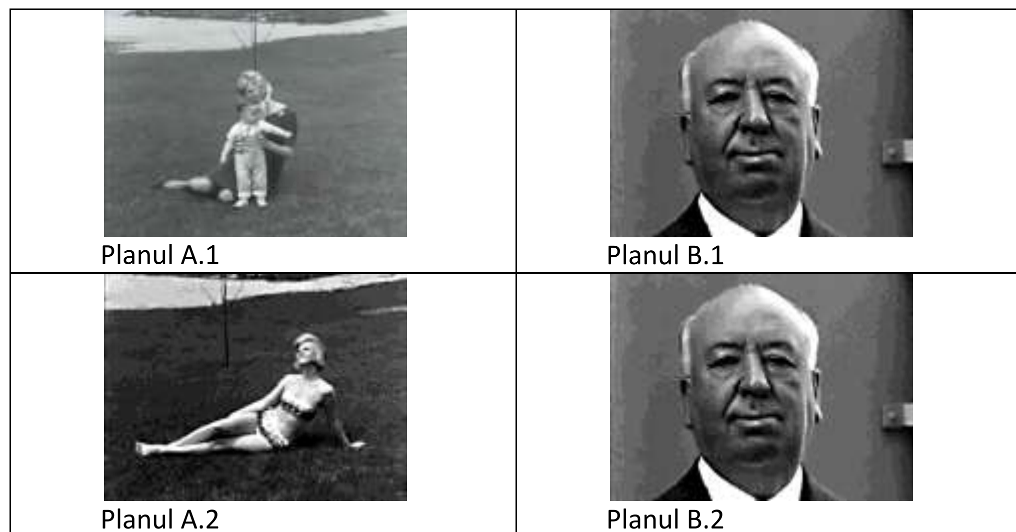
Modificatorul cinematografic

Cinematografic relația dintre două planuri descrisă sub forma formulei de *reaction shot* de tip Kuleshov poate fi și ea o instanță a relației de tip modificator /vs/ centrul de profilare (*head*). Construcția de tip Kuleshov este o expresie care instanțiază o schemă constructivă imanentă și o elaborează de o manieră particular individuală. Pentru analiză vom utiliza o secvență de planuri ce reprezintă, planul A.1, o femeie cu un copil, și, în planul B.1, fața lui Hitchcock. În planul A.2 se află o femeie în bikini așezată pe iarbă iar în planul B.2 aceeași față a lui Hitchcock.

Într-o primă instanță centrul de profilare (*head*)-ul este Planul B, denumit *Hitchcock*. El este profil determinant și autonom iar **modificatorul** dependent este planul A, adică *femeia* (o parte neprofilată a bazei conceptuale similară cu adjectivele *roz* ori *trist*). *Femeia* trasează schematic ceea ce va fi elaborat în planul secund. Planul B elaborează mai în detaliu ceea ce este schematic reprezentat în planul A. În B.1 avem un personaj compătimitor (care exprimă compasiunea) iar în B.2 avem un personaj libidinos (care exprimă atracția sexuală de voaierist). Calitățile respective: compasiunea vs atracția sexuală sunt evocate schematic de planurile A. Construcția este similară anaforei retroactive (*backward anaphora*) (Van Hoek 2007:904). *Hitchcock* exprimă mai în concret și elaborează mai în detaliu ceva schițat în planul A, *femeia*.

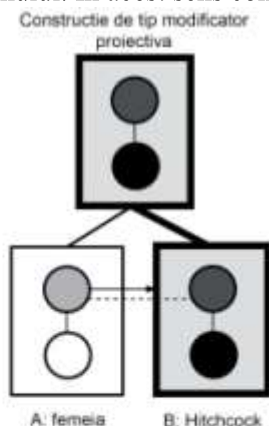
Totodată să mai indicăm că, din această perspectivă, planul B reprezintă un element conceptual autonom iar planul A reprezintă un element modificator dependent conceptual. Funcția unui modificator este de a

permite prezența unor reprezentări cu un grad de specificitate mai mare pe baza unor matrițe (*template*) care, în sine, sunt schematice față de o serie de tipuri de evenimente (*events*) (Verhagen 2007:51).



Totuși, **în a doua instanță**, putem spune că elementul autonom, centrul de profilare al construcției, elementul profil determinant este *femeia*. Planul A – *femeia* – elaborează ceva care este schematic reprezentat în planul B – *Hitchcock* – care este un **modificator** în acest caz, dependent. Expresia feței lui Hitchcock este echivalentul adjectivului *roz* ori a explicației de tipul *tristă* (din *femeia tristă*). *Femeia* exprimă mai în concret și elaborează mai în detaliu ceva schițat în planul B, *Hitchcok*.

În primul și în al doilea caz interpretarea se bazează pe un element metonimic din construcția celor două personaje *femeia*/*Hitchcock*. Acest element metonimic poate să aparțină sistemului descriptiv asociat sau simulării evocate de către imaginea respectivă. La acest nivel sistemul descriptiv devine operant căci, în absența unui sistem descriptiv cultural format, spectatorul nu poate construi anumite legături de semnificație. Imaginea femeii sau imaginea feței lui Hitchcock reprezintă un gestalt, o figură accesibilă recunoașterii spectatoruluide o manieră unitară. Spectatorul diegetic recunoaște un obiect 3D. Dar totodată spectatorul are în față un compus, o unitate simbolică formată din mai multe trăsături sau elemente componente (hainele, costumul, gestul, expresia feței, expresivitatea ochilor). Aceste elemente – așa cum vom vedea mai departe – au o prezență probabilistică în figura compus și evocă sisteme descriptive corespondente. De exemplu costumul femeii evocă descrierea /femeii casnice/ asociată seriozității muncii pe când costumul de baie evocă situațiile și descrierea diverstimentului și a timpului liber, al flirtului și a contextelor de libertate sexuală ale femininului. În acest sens conotația reprezintă greutatea probabilistică a unui context evocat de un element.



Imaginea femeii (**cazul prim**) conține metonimic un obiect asociat (copilul din brațele mamei) sau o expresie corporală (femeia în bikini) care evocă schematic un afect asociat pe care expresia lui Hitchock o elaborează mai concret. *Femeia* este modificator. La acest nivel costumul de baie al femei face parte dintr-un sistem descriptiv al /dorinței sexuale/ (ce cuprinde și situațiile care provoacă afectul). Într-o altă cultură de genul aborigenilor nuditatea nu este resimțită atât de pregnant ca un declanșator al dorinței erotice. Astfel expresia *femeie ușoară / atrăgătoare* nu s-ar aplica. Este de menționat că imaginea femeii este un compus format dintre un centru de profilare *femeia* și un modificator adjectival *compasional(ă)* (față de copil) / *sexual-atrăgător*. Modificatorul adjectival compasional ori sexual își găsește corespondentul în expresia de pe fața lui Hitchcock. Altfel spus planul A este un compus conceptual format dintr-un centru de profilare și un modificator: ***femeie*** *compasională / sexual-atrăgătoare* iar planul B este un compus format din centrul de profilare ***Hitchcock*** și un modificator exprimat de expresia feței sale: *compasională* / *sexual incitată*. Expresia compus formată din reuniunea celor două planuri moștenește centrul de profilare al lui Hitchcock. În cazul în care ar fi o reuniune de două centre de profilare doar alăturate am avea o structură apozitivă și o discontinuitate (ceea ce nu are loc în efectul Kuleshov unde expresia feței personajului din planul b este interpretată de către spectator în funcție de ceea ce este reprezentat în planul A). În interpretarea în care femeia este modificatorul iar Hitchcock este centrul de profilare o substructură proeminentă din imaginea femeii corespunde cu o substructură din centrul de profilare al structurii compus superioare. Structura compus formată din cele două planuri A și B este formată din două structuri compus de nivel inferior care, fiecare, cuprinde o reuniune centru de profilare și un modificator.

Într-o structură apozitivă - **apoziția -** două expresii care profilează un lucru sunt juxtapuse. Nici una dintre expresii nu impune cu excluxivitate un centru de profilare expresiei compus. Fiecare centru de profilare al expresiilor componente se regăsește sau corespund ca un aspect al expresiei compus. Expresia compus „desemenează o singură entitate caracterizată de două seturi de specificări semantice” (de exemplu: *fiul meu, doctorul*). Putem spune că nici una din structurile componente nu reprezintă centrul de profilare al expresiei compus (Langacker 2008: 194; vezi fig.7.7, p. 195).

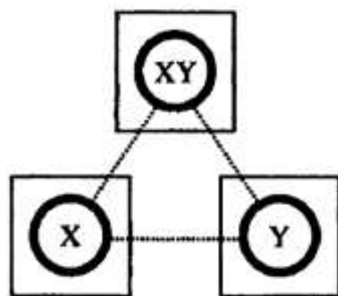
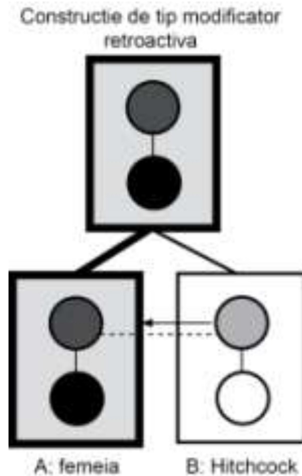


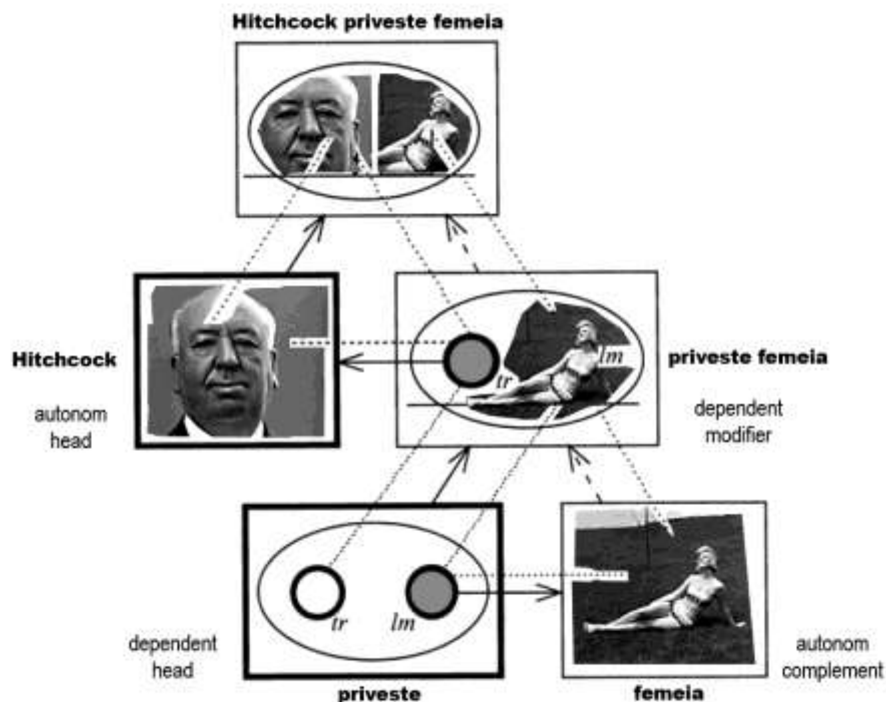
FIGURE 7.7

Imaginea lui Hitchcok (**cazul secund**) conține metonimic o expresie facială care își găsește o reliefare concretă în primul plan. De exemplu el e trist pentru că a văzut un „accident”, e compasional pentru că a văzut un „copil” sau are o privire libidinoasă pentru că a văzut un „corp feminin atractiv”. Expresia sa este schematică față de o instanță care materializează abstracția. *Hitchcock* este modificator. *Femeia* determină profilul expresiei compozit.

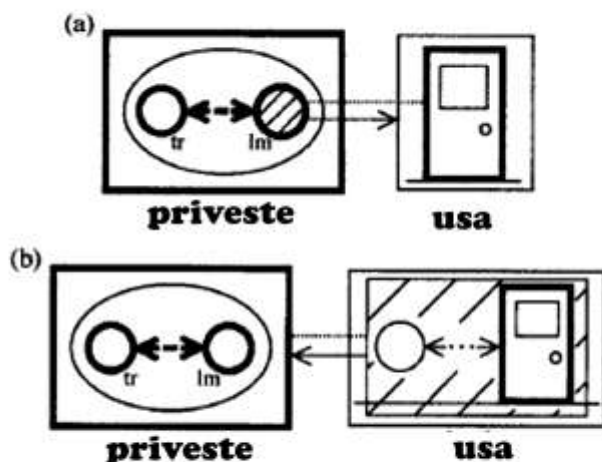


Modificatorul, deși e-site și, prin consecință, schematic și dependent în măsura în care are un profil estompat, caracterizează elementul autonom profil determinant. El caracterizează elementul profilat relativ la un domeniu semantic. În primul caz /dorința sexuală/ iar în al doilea /expresiile facial umane/. În exemplul cu *peștele roz* (*pink fish*) modificatorul *roz* caracterizează elementul profilat de expresia compus, *peștele*, relativ la domeniul cromatic. În *femeia deșteaptă* modificatorul caracterizează *femeia* în termenii inteligenței iar centrul de profilare elaborează traiectorul aflat schematic în acest tip de relație scalară (mai mult sau mai puțin deștept).

O **a treia interpretare** se impune. Observăm că *Hitchcock* conține un e-site schematic reprezentat de actul de a privi. A privi presupune o relație între un traiector și un landmark: *cineva* ^{TR} *privește ceva* ^{LM}. Planul B profilează și elaborează sub forma lui *Hitchcock* traiectorul (*cineva*) relației schematice evocate de actul privirii. Planul A profilează și elaborează sub forma *femeii* landmarkul (*ceva*) din relația schematică. Ca posesor al privirii *Hitchcock* este subiectul iar *femeia,* ca element accesat de privire, este obiectul. Femeia din planul A este **complementul** autonom din relația e-site din centrul de profilare care însă la un nivel superior este un element dependent. Dependența însă are loc numai la nivelul conceptualizării actului de a privi nu și a lui *Hitchcock*. *Hitchcock* este posesorul privirii adică subiectul observator conceptualizator. Totuși planul B este centrul de profilare (*head*) și elaborează ceva care este schematic reprezentat ca structură relațională în planul A. Întreaga construcție moștenește profilul nominal al planului B, centrul de profilare (*head*).



În planurile în care în planul A apare obiectul privit iar în planul B apare privitorul avem o structură de tip e-site în care un conceptualizator-privitor este schematic reprezentat în profilarea obiectului vizualizat din planul A. Este ca și cum Hitchcok ar fi – retroactiv – expresia elaborată a unui traiector schematic reprezentat în planul A.



Langacker indică faptul că, într-o construcție prepozițională de genul *aproape de ușă* (similară cu cea ilustrată aici cu ajutorul verbului *a privi* din exemplul *privește ușa*) putem vedea că structura componentă *aproape de* este dependentă de elementul autonom *ușa* care îi elaborează landmarkul schematic. Dar deopotrivă putem spune că *aproape de* elaborează *ușa* în măsura în care *aproape de ușă* reprezintă o concepție mai elaborată și mai detaliată decât doar *ușa*. Parte din informațiile noastre enciclopedice despre uși este formată din cunoașterea faptului că acestea, ca entități fizice, participă în relații spațiale cu alte entități.

Aproape de este o instanță a acestei specificări schematice. În diagrama (a) landmarkul expresiei schematice *privește* este elaborat de către *ușa*. Dar, invers, diagrama (b) ne indică faptul că *privește* elaborează o „relație schematic locativă implicită în semnificația nominalului” (Langacker 2013: 200).

Totuși e-site din interiorul expresiei nominal este periferic caracterizării sale semantice. Relațiile spațiale ale ușii față de alte obiecte nu fac parte din profilul nominalului și pot să fie ignorate în timpul utilizării expresiei. Deasmenea gradul de elaborare al lui *aproape de* este limitat. Deși relația de tip *aproape de* este mai specifică decât cea din interiorul nominalului, totuși nominalul este mai specific decât landmarkul din expresia relațională (201). Putem spune că fiecare structură componentă elaborează ceva evocat cel puțin potențial de către cealaltă. Într-o anume manieră fiecare structură componentă este dependentă de cealaltă. Și totuși tinde să existe o asimetrie marcată astfel încât dependența într-o direcție este mai puternică și mai evidentă (201).

De o manieră similară expresia conceptuală schematic reprezentată de o imagine (o fotogramă) presupune un conceptualizator responsabil de concepția prezentată. Forma deictică implicită a imaginii, de exemplu a unui pistol, este, așa cum afirma Metz, nu „un pistol” ci „acesta este un pistol” și implică concepția unui agent conceptualizator situat în afara scenei. Remarcăm deasemenea caracterul discursiv (de povestire) al intervenției planului B care poate fi „din afara” diegezei construite în planul A. Desigur că cei doi protagoniști ai imaginii (femeia din iarbă și Hitchcock) sunt integrați într-o diegeză comună în care „Hitchock privește de pe marginea terenului o femeie în iarbă” și care are, la rândul său, un subiect – privitor conceptualizator.

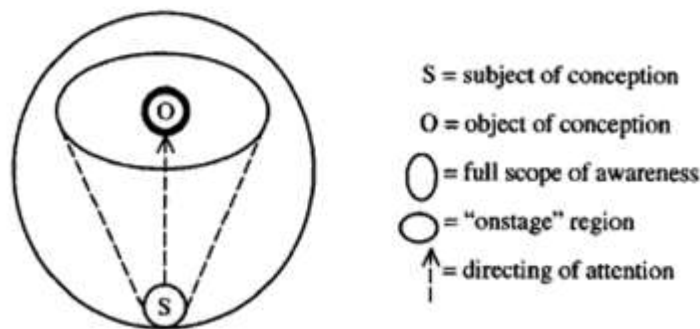


FIGURE 9.1

(Langacker 2008:260, fig. 9.1)

Să aducem în discuție relația bidirecțională dintre A și B. Într-un caz A, *femeia în iarbă*, este un e-site dependent iar structura compozit moștenește profilul adus de B autonom centru de profilare care elaborează ceea ce e schematic definit în A : subiectul care privește un obiect și care califică obiectul prin reacția, expresia facială a personajului reprezentat, *Hitchcock*. În al doilea caz B conține un e-site în care un traiector este profilat și are un landmark care va fi elaborat retroactiv de A ce va deveni centrul de profilare. În planul B avem profilarea „nominală” a unui personaj care conține, metonimic, privirea (actul de a privi) ce reprezintă schematic un landmark ce corespunde obiectului din planul A. Planul B este o construcție conceptuală în care un traiector este profilat și este centru de profilare autonom **și** un e-site este reprezentat de concepția actului de a privi ceva. Actul de a privi are un traiector schematic reprezentat de un subiect privitor și un landamark schematic reprezentat de un obiect privit. În planul B avem elaborat traiector-ul, dar nu și landmarkul. Planul A elaborează obiectul privirii.

În primul caz B elaborează o calificare din concepția obiectului privirii, o qualia a obiectului: faptul că obiectul „conține” o privire. În cazul secund B este parte dintr-un e-site ca subiect al actului de a privi.

In primul caz A conține o specificare schematică, o sugestie virtuală. În cazul secund A specifică, ca elaborare mai în detaliu a landmarkului acțiunii de a privi, obiectul privirii.

Modificatorul și afectul

Situația reprezentată în planul A prezintă indicii de afectivitate ai unui conceptualizator schematic imaginat de spectator: respectiv compătimitor sau voaierist. Să reluăm efectul Kuleshov în acest context al discuției. Să presupunem că planul A reprezintă a.1 o farfurie de supă, a.2 copii care se joacă și a.3 o femeie decedată în coșciug iar planul B fața identică în cele trei sintagme cinematografice (o față „inexpresivă"). Simularea schematică prin empatie cu un conceptualizator virtual al scenei reprezentate în planul A (a.1, a.2. a.3) cu ajutorul indicilor de pe ecran este realizată imaginativ de către spectator. Cuplul conceptualizator – afect corespondent: a.1 foamea sau interesul, a.2 atracția afectivă față de copii și a.3 tristețea evocată de imaginea femeii decedate își găsește corespondentul în construcția expresiei actorului din planul B. Astfel el îi pare spectatorului înfometat, înduioșat sau trist. Secvența planurilor este metonimică și presupune o cartografiere de tip metonim (adică deplasarea unui profil într-un domeniu semantic). Indicii necesari simulării și înțelegerii categorizării expresiei faciale a actorului din planul B se găsesc în planul A. Unei conjugări diegetice și narative a planurilor le corespunde o conjugare metonimică afectivă. Fenomenul este etichetat ca o „cadrare contextuală„ a atribuțiilor sociale (în studiul lui Mobbs & al. 2006 apud Oatley 2013:277-278). Concluzia lui Oatley este că filmul, în modul afectiv al identificării și empatiei cu personajul nu mai este „dus înainte" doar de secvența temporală de succesiune ci se poate manifesta ca o progresie a emoțiilor spectatorului; „astfel progresia emoțiilor spectatorului poate depăși narațiunea în relația dialectică dintre cele două" (Oatley 2013:279).

Putem nota că o schemă afectivă este evocată în asociere cu un conceptualizator schematic, virtual, într-un plan cinematografic dat și apoi poate fi metonimic proiectată (cartografiată) și elaborată mai concret în un plan următor sau, retroactiv, într-un plan antecedent.

Deasemenea notează Oatley, schemele cinematografice sunt fie sancționate de scheme cotidiene fie sunt învățate (279). Ideea existenței unor construcții cinematografice care sunt dobândite prin repetiție și automatizare tinde să aducă un argument tezei lui Langacker conform căreia gramatica este formată dintr-un continuum de scheme și construcții mai mult sau mai puțin schematice elaborate în timp și înrădăcinate.

Complementul

Anumite construcții au un centru de profilare prepozițional care profilează o relație și întreaga construcție moștenește acest profil. De exemplu ***sub*** *pat* este format din centrul de profilare *sub* (care este conceptual dependent) și o structură autonomă conceptual care reprezintă complementul *pat*. Întreaga structură profilează o relație dintre două componente și nu un obiect. Ea conține *sub* care profilează o relație și *pat* care profilează un obiect, dar întreaga construcție profilează o relație în sensul că „descrie o proprietate a unei entități în termenii locației sale în spațiu" (Evans 2006:585). Complementul este o structură care elaborează ceva schematic,i.e. un e-site din centrul de profilare, cel care determină profilul expresiei, și este autonomă conceptual. Este o frază cerută de centrul de profilare pentru a o completa.

Centrul de profilare sau determinantul profilului unei structuri conceptuale este elementul care determină profilul frazei întregi la care participă. Astfel *sub pat* poate fi integrat într-o expresie mai mare de genul ***papucul*** *de sub pat*. Atunci când unitatea prepozițională *sub pat* modifică un substantiv ca *papucul* (ca în exemplul ***pește*** *roz*) rezultă că determinantul profilului întregii fraze este substantivul *papucul*, adică expresia care profilează un lucru și nu o relație. Construcțiile au o structură organizată sub forma unor straturi în care fiecare strat are un alt determinant de profil (Evans 2006:585).

[$_{\text{LUCRU}}$ Acest papuc [$_{\text{RELAȚIE}}$ de sub [$_{\text{LUCRU}}$ pat]]]

Structura componentă care oferă o elaborare este conceptual autonomă (ca peștele din ***peștele*** *roz* ori pat din *sub* ***pat***) iar structura care este elaborată este dependentă conceptual pentru că are nevoie de o elaborare pentru a deveni dotată cu semnificație (*fully meaningful*) (ca *roz* din ***peștele*** *roz*" ori *sub* din *sub* ***pat***). Aspectul

schematic al unei structuri componente care este elaborat într-o relație de acord este un **sit de elaborare** (*elaboration site* sau e-site) (Evans 2006:586; Tuggy 2007:105-107 sq). Coerența sintactică a construcțiilor expresive se bazează pe relațiile de schematicitate. O (sub)-structură într-o entitate este identificată cu entitatea adiacentă sau cu o substructură a ei. Atunci când întreaga structură a unei entități este identificată cu o substructură a celeilalte, atunci există o relație clară de schematicitate între cele două. Substructura schematic caracterizată este numită sit de elaborare (*elaboration site* sau *e-site*).

Există două tipuri de structuri de construcție: modificatorii și complemenții.

În cazul **modificatorilor** ei sunt structuri componente elaborate de către un centru de profilare. Componentul autonom este determinantul profilului și nu are nevoie de un modificator pentru a-și completa semnificația fie pentru că este conceptual autonom fie pentru că este o predicație relațională (un verb) a cărei semnificație este deja completată de un complement. Modificatorul este o predicație relațională care are nevoie de un centru de profilare care să-i elaboreze un aspect al structurii sale schematice. De exemplu în *acest papuc de sub pat* determinantul profilului *acest papuc* este autonom iar *sub pat* este dependent (are o structură conceptuală în care există un traiector schematic ce are nevoie de a fi explicitat, elaborat; exprimat ca *ceva* (= [TR schematic]) *este sub pat*). Centrul de profilare *papucul* elaborează acest traiector schematic din *ceva este sub pat* ceea ce înseamnă că *sub pat* este un modificator mai degrabă decât un complement (Evans 2006:586-7).

În cazul **complemenților** avem o structură care elaborează un centru de profilare. Altfel spus atunci când componentul dependent este determinant al profilului și ca atare este elaborat de și este dependent de o structură care-l elaborează avem o structură centru de profilare-complement. De exemplu în fraza noastră *sub pat* prepoziția *sub* determină profilul și este dependentă de complementul său *pat* care elaborează landmarkul schematic al prepoziției. Prepoziția relațională *sub* formează un cuplu între un traiector și un landmark: *ceva* (= [TR schematic]) *este sub altceva* (= [LM schematic]). Complementul este autonom conceptual și dependent de un centru de profilare sau profil determinant care este conceptual dependent. Complementul constituie, umple ori completează semnificația din centrul de profilare al unei fraze (Evans 2006:586). In termenii relației de dependență conceptuală centrul de profilare este dependent de complement care-i elaborează un landmark schematic iar modificatorul este dependent de centrul de profilare care-i elaborează un aspect al structurii sale schematice.

Pe scurt **complementul** este o structură componentă conceptual autonomă care elaborează elementul profil determinant care este conceptual dependent (*sub* = [dependent profil determinant] vs *pat* = [complement autonom]) iar **modificatorul** este o structură componentă conceptual dependentă elaborată de către elementul profil determinant care este conceptual autonom (*pește* = [autonom profil determinant] vs *roz* = [modificator dependent]) (vezi și Langacker 2007:442 sq) (figura 34.6 din Van Hoek 2007: 904) .

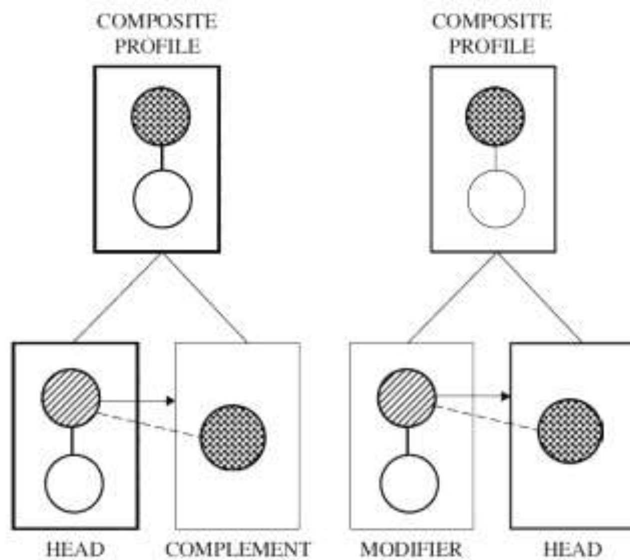


Figure 34.6. Head, complement, and modifier

Distincția dintre complement vs modificator se poate concepe ca incluziune sau excluziune dintr-un profil compus. Un element al cărui profil este inclus în profilul compus este un complement iar unul care este exclus din compozit este un modificator (Van Hoeck 2007:903 vezi supra figura 34.6)

În exemplul cinematografic prezentat mai sus în cazul modificatorului putem concepe o traiectorie conceptuală în care planul B (Hitchcock privește ceva) se găsește înaintea planului A (obiectul privirii lui Hitchcock). În acest caz planul A elaborează – ca și complement – un landmark schematic exprimat verbal prin construcția *Hitchcock* $^{= TR}$ *privește ceva* $^{= LM}$ schematic. Schema corespondentă este cea ilustrată de relația dintre obiectul și subiectul concepției din fig.9.1. În acest caz relația instaurată de o privire a cuiva către ceva este profil determinantă (Planul B) iar obiectul vizualizat (Planul A) este complementul. De data aceasta complementul este conceptual autonom iar centrul de profilare este conceptual dependent.

Dialogul plan-contra plan

În termenii construcțiilor de montaj cinematografic putem avea o construcție tipică în care un personaj (a) îl privește pe un personaj secund (b). Un cadru de situare poate reuni în aceeași imagine cele două personaje. În acest exemplu nu ținem cont de construalul particular (unghiul de filmare). Expresia vizuală este sinonimă cu fraza verbală: *x îl privește pe y*. Expresia definește schematic relația dintre două entități: (a) și (b). Relația schematică desemnează profilul expresiei și este centrul de profilare, dar este conceptual dependentă de cele două entități care elaborează e-site-ul schematic definit de relație. De exemplu în fraza de mai sus ***sub*** *pat*, *sub* este dependent conceptual și este centrul de profilare iar *pat* este autonom conceptual și complementul centrului de profilare. Alte exemple ar fi (unde complementul este indicat în italic): **designer** *de scaune*, Jennifer îl **iubește** / **place** / **vede** *pe George*, este foarte **atras** *de ea*, **peste** *drum*. Un alt exemplu este „*Jennifer* îl **vede** *pe George*". Relația centrului de profilare, a vedea, are un traiector schematic X și un landmark schematic indicat Y. Jennifer elaborează e-site-ul definit de X, traiectorul, din relația care impune profilul expresiei ca centru de profilare *vede* iar George elaborează e-site-ul definit de Y, landmarkul din aceeași relație. (v și Geeraerts & Cuykens 2007:442; 782; 903-)

Putem avea, cinematografic, în aceste condiții, trei construale diferite ale scenei date. Trei expresii date. În paranteze sunt indicate elementele e-site iar cu bold complementul expresiei. Expresia cinematografică (construalul punerii în cadru) indică zona activă a scenei profilate.

(a) **Jennifer** îl vede pe **George**
(b) **Jennifer** (*îl vede (pe Y)*)

(c) **George** (*este văzut (de X)*)
Astfel avem următoarele cadre din *The White Ribbon* (Michael Haneke, 2009).

	(a)	
(c)		(b)

În termenii analizei conceptuale schema constructivă este următoarea:

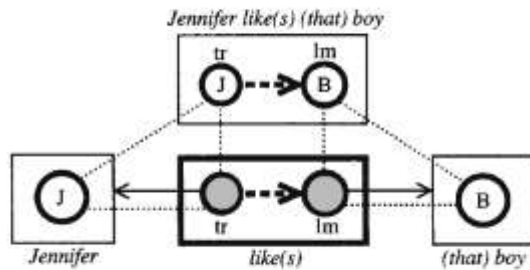


Figure 1.26

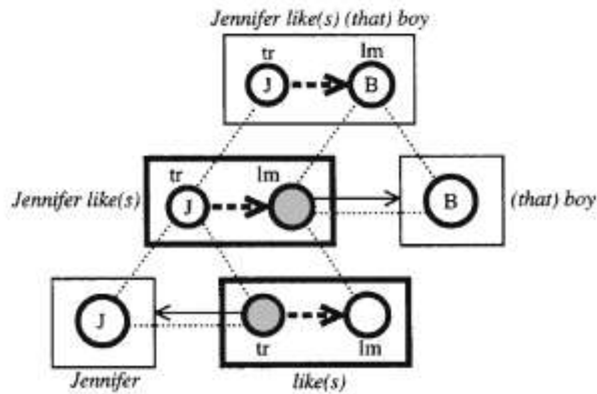


Figure 1.27

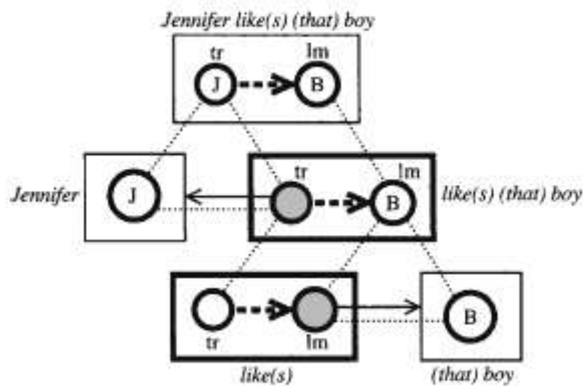


Figure 1.25

Putem indica o variantă din filmul lui Haneke în care expresia relațională este cadrată în diagonala adâncimii câmpului de două ori înainte de a exprima doar personajele care elaborează e-site-ul centrului de profilare relațional definit de actul de a privi pe cineva.



O variantă a scenei construiește o segmentare ce întârzie apariția formală a centrul de profilare reprezentat de planul de situare al personajelor reunite în jurul mesei familiale.

Tipic, un asemenea e-site evocă o scenă, o situație sau simulări de situații ce fac inteligibil ceea ce e cadrat, dar care au ca efect „invizibilitatea” tăieturii de montaj. În contrast scena reuniunii din jurul mesei familiale introduce o amânare a planului de situație asociată unei secvențări cadențate a planurilor portret ale

personajelor „vinovate" astfel că tăietura de montaj devine perceptibilă. Fiecare plan profilează „opresat„ de tatăl-pastor care fixează, înțelegem, pe rând. Juxtapunerea cadențată izolează fiecare plan-portret. Tăietura de montaj este integrată ca marcă expresivă a limitei de la un personaj la altul. Suita de planuri aduce o discontinuitate a enumerării celor vinovați situați fiecare, izolat, în limitele unui cadru „carceral„ de fixare: portret de fotografie de act de identitate (obsesie militaro-administrativ-totalitară). Într-o interpretare metaforică construalul fiecărui cadru permite emergența spațiului țintă: spațiul represiv care induce serializarea (cazonă și administrativă) a individului redus la un portret așezat într-o suită pe care nu o controlează, care se află sub supravegherea privirii scrutătoare a unei figuri de putere-parentală. De remarcat și includerea soției pastorului în seria copiilor vinovați. Cuplul familial este anulat în favoarea prezenței dictatoriale a tatălui. Evocarea aspectelor funerare ale portretului este și ea de reținut pentru construcția metaforică a scenei. Deasemenea o concatenare apozitivă are loc. Fiecare cadru portret este o apoziție a cărei profilare trimite la o unică entitate profilată de ansamblul profilărilor particulare. Această entitate abstractizată este cea a vinovatului față de care fiecare portret particular reprezintă o instanță.

În viziunea lui Christopher Rowe gradul de prezență pe ecran vs off-ecran al unei entități ține de un contract instituțional moral cinematografic. Anumite lucruri care nu sunt perceptibile pe ecran țin de anumită valorizare sau tabuizare culturală. Scena mesei din filmul lui Haneke formulează o concepție a situației individului vinovat care este conceput ca obiect al privirii (supravegherii), ca element „cadrat" după o tăietură de montaj și ca portret anonimizat într-o serialitate uniformizantă. Fiecare portret este izolat într-o celulă plan din care nu poate comunica cu ceilalți juxtapuși ci poate doar, la limită, răspunde privirii tatălui-pastor. Esența umanității individualizante este ștearsă în profitul transformării sale într-o entitate situată off-cadru și abstractă, cea a vinovatului ce se definește doar prin culpă. Culpabilitatea nu are motivație ci este doar efectul încadrării și obiectivizării subiectului de către privirea unui altuia, dotat cu putere prin acest raport asimetric. Dacă vinovatul este profilat pe ecran, are o reprezentare scenică, culpabilitatea ireprezentabilă este inaccesibilă fiind conceptual stabilită off-cadru.

Pentru Rowe, în lucrarea sa despre cinematograful lui Haneke,

> „există o dimensiune socio-etică ce ia naștere din contractul implicit stabilit între film și spectator, mai aparent în filmul „clasic" al cinematografului Hollywood, dar prezent în toate tipurile de film și care ține de ceea ce e acceptabil să fie prezent sau absent pe ecran de o manieră convenită, acceptată convențional. (...) Prin acest contract o experiență a rușinii este potențial introdusă în experiența filmului. Ea este bazată pe termenii stabiliți ai gradului de expunere vizuală a câmpului cinematic permis spectatorilor și pe tonalitatea afectivă a acestei expuneri" (Rowe, 2014: 127) [69] .

Un experiment vizuo-verbal

În articolul despre relația dintre compoziția estetică și informația pe care o deține și o manipulează spectatorul unei compoziții grafice statice Palmer, Schloss și Sammartino doresc să identifice relația de potrivire dintre o compoziție grafică și o conceptualizare canonică a scenei reprezentate (Palmer, Schloss & Sammartino 2013:214-217). Ei au pus în practică un experiment în care subiecții au în față cinci compoziții

[69] Film „enables the utilization of techniques such as flashbacks, parallel montage, the replaying of scenes from different spatial co-ordinates or perspectives, and so on. A film's milieu is a true multiplicity in both a temporal and spatial sense, and thus one can qualify as "off-screen" both objects and actions that are spatially present but never enter the frame and interregnal actions or events not given a scenic representation.
there is a socio-ethical dimension which emerges in the form of an implicit contract between the film and the viewer, most apparent in "classical" or Hollywood cinema but present in all types of film, with regard to what may appropriately occur on- and off-screen. (...) through this contract that an experience of shame is potentially introduced into the filmgoing experience, based upon the terms it establishes with regard to the degree of visual exposure the audience is given to the cinematic field, and the affective tonality of this exposure" (Rowe:127)

grafice ce reprezintă un călăreț figurat pe un fundal uniform în mişcare sau, altfel descris, ce conţine un indice al mişcării, o neclaritate datorată mişcării sau ceea se numeşte un *motion blur*. Poziția călărețului variază din stânga cadrului la dreapta cadrului în cinci instantanee. Subiecților li s-au mai prezentat trei titluri: *cal de curse* (*racehorse*), *primul cal alergător* (*front runner*) și *ultimul* (*dead last*). Predicția experimentatorilor a fost că titlul *primul cal* va selecta compoziția în care călărețul se află în marginea din dreapta a cadrului și are un spațiu gol în stânga cadrului – în sistemul de referință compozițional grafic - și/sau în spatele calului – în sistemul de referință diegetic. Spațiul gol din spatele calului implică faptul că acesta se află înaintea competitorilor săi nevăzuți (nereprezentaţi). Deasemenea experimentatorii s-au aşteptat ca formula *ultimul* să selecteze alegerea compozițiilor în care călărețul se află în stânga cadrului iar golul se află în faţa sa ceea ce implică faptul că acesta este cu mult în urma competitorilor săi. Cu alte cuvinte conceptualizarea verbală s-a potrivit prin cartografiere cu conceptualizarea evocată vizual care a conţinut o izomorfie de corelări dintre sistemul de referință spațial grafic și cel spațial-obiectal diegetic.

Similare experimente au fost formulate cu obiecte absente din imagine aflate în spatele sau în faţa obiectulului reprezentat (de genul „a urmări pe cineva" sau „a fi urmărit de cineva"). Într-un alt experiment spaţiul gol din imagine poate fi văzut ca consistent cu interpretarea diferitelor părți componente ale schemei călătoriei. Evans (2006:185) prezintă exemplul schemei ORIGINEA-CALEA-ȚINTA care are un loc de pornire, o destinație și o serie de locații succesive care relaționează originea și destinația. Ea este un gestalt de experiență: are o structură internă, dar apare ca un întreg coerent. Astfel titlul „om mergând" (*walking man*) se potriveşte compoziţiilor în care figura este poziționată în centrul cadrului iar „finalul călătoriei" (*journey's end*) cu compoziția în care figura este în dreapta cadrului și titlul „început" (*starting out*) se potrivește cu compoziția în care figura se află în stânga cadrului [70] .

Subiecților li s-a cerut să-și imagineze că sunt artiști care au decis deja titlul și obiectul din imagine și au de ales acum o compoziție din cele cinci posibile pentru a o înscrie într-un cadru rectangular. Și apoi au avut de evaluat compozițiile pentru fiecare titlu în funcție de cât de plăcut estetic li s-a părut. Rezultatele indicate în figura alăturată (fig.8.11) au arătat o structură consistentă cu așteptarea cercetătorilor. Când titlul a indicat ideea că obiectul figurat era înaintea unor obiecte evocate schematic sau era la finalul unei călătorii atunci curba de preferință s-a îndreptat către pozițiile finale ale ilustrațiilor, adică cele în care figura reprezentată este în dreapta cadrului orientată către marginea sau exteriorul ei. Atunci când titlul a susținut ideea conform căreia obiectul reprezentat era în spatele unor obiecte absente sau la începutul unei călătorii atunci curba de preferință a tins către compozițiile în care figura era situată în stânga și orientată către interiorul cadrului.

[70] O serie de studii au arătat că subiecții preferă o poziționare centrală în cadru a unui personaj care privește frontal la cameră (către spectatorul cadrului) și o poziționare laterală atunci când personajul privește lateral. O entitate care privește la stânga este preferat poziționată la dreapta în cadru și una care privește la dreapta este preferabil poziționabilă în stânga compoziției (Palmer, Gardner & Wickens, 2008, apud Smith Tim 2013:180). Smith susține că poziționarea în film a unui actor ce privește off-cadru ușor decalat față de centru imaginii reprezintă un indice pentru ca spectatorul să-și orienteze atenția la un spațiu de expectativă unde va apărea ținta din planul următor (181).

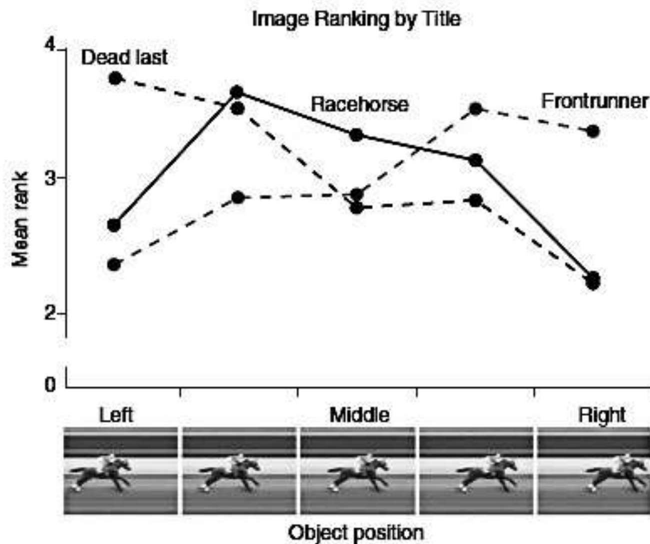


FIGURE 8.11 **Example displays and results from Experiment 5.** *The same racehorse is shown at five different positions for each of the three titles given to these images. Preference ratings are plotted as a function of horizontal position for the different title conditions.*

Câteva observații reies din aceste experimente. Fiecare limbă își constrânge vorbitorii să-și orienteze atenția asupra anumitor aspecte ale scenei pentru a o codifica în limbaj (Evans 2006:90 sq). Dar structura unui limbaj poate doar influența (nu determina) modul în care vorbitorii performează procesele cognitive. Indiferent de limba utilizată avem constrângeri universale de tip mediu înconjurător, experiență, structura aparatului perceptiv, corporalitate (corporalitatea, principiile de Gestalt, natura categorizării umane) care ne determină să conceptualizăm la fel indiferent de limba utilizată. Diferite opțiuni lingvistice de a codifica idei ne pot influența modul de a raționa și de a rezolva probleme. Paternele lingvistice de sens reprezintă forme convenționale de a codifica structura conceptuală pentru scopurile comunicării. Toți oamenii împărtășesc o capacitate de conceptualizare comună, dar aceste elemente comune nu sunt decât constrângeri ce delimitează o variație de posibilități (Evans 2006:101). De exemplu limbajele diferă în modul în care relația spațială dintre figură și teren este configurată chiar și pentru scene spațiale similare. Partiția elementelor dintr-o scenă în categorii diferite este codificată lingvistic (Evans 2006:87-90). Natura reprezentării spațiale în limbaj are consecințe asupra abilităților non-lingvistice ale vorbitorului. Obișnuințe verbale în limbaj încurajează obișnuințe de gândire (Evans 2006:101). Limbajul nu numai reflectă structura conceptuală ci și dă naștere conceptualizării. Modul în care limbaje „taie” sau „etichetează” lumea poate influența gândirea și acțiunea non-lingvistică diferențial.

Dar, cu titlu de ipoteză, o serie de configurări conceptuale umane asociază elemente din domenii conceptuale diferite fără a respecta logica particulară unui domeniu dat (caracterul său logic computațional). Am putea spune că ariile cortexului procesează de o manieră „oarbă” elemente dintr-un domeniu cu ajutorul unui alt domeniu asociat. Asocierea poate ține de arbitrariul configurărilor lingvistice. Diverse module de procesare cognitivă ordonează elementele componente ale unui alt domeniu sub o formă de „punere în fază„ sau racordare (*tuning*). Arthur Shimamura în cartea sa despre experiența artei *Experiencing Art: In the Brain of the Beholder* menționează faptul că persoanele care citesc de la stânga la dreapta preferă compozițiile orientate de la stânga la dreapta în contrast cu persoanele din civilizații care au o scriere ordonată invers (2013 a: 92-93). Majoritatea lectorilor englezi preferă compozițiile unui obiect dinamic ordonate pe direcționalitatea stânga către dreapta. Această prejudecată apare și în modul în care ne imaginăm scenarii diverse de acțiune. Atunci când subiecții sunt rugați să deseneze o imagine care să ilustreze verbe de acțiune ca *a da* sau *a împușca* ei desenează tipic agentul (pe cel care dă sau pe cel care împușcă) în marginea din stânga a compoziției astfel că

acțiunea se desfășoară de la stânga la dreapta (Chatterjee, A., Maher, L. M., & Heilman, K. M. (1995) apud Shimamura 2013 a: 93). În plus față de această predispoziție subiecții par să prefere compozițiile grafice în care obiectul care pare să se miște în scena reprezentată de imagine se deplasează în direcția centrului imaginii și nu către exteriorul ei, către marginea cadrului (Palmer, S. E., Gardner, J. S., & Wickens, T. D. (2008), apud Shimamura 2013 a: 93). Altfel spus obișnuințele de scanare ale unui text (conceptualizarea expresiei) automatizate și înrădăcinate modifică și pun în fază modul de conceptualizare al unui domeniu de semnificație (înțelegerea dinamicității unei scene sau a unei diegeze).

Un experiment realizat de Oatley și Yull (1985) (in Oatley 2013:271) asupra filmului lui Heider & Simmer (1944) (https://www.youtube.com/watch?v=n9TWwG4SFWQ ; Experimental study of apparent behavior. Fritz Heider & Marianne Simmel. 1944) propune subiecților participanți la test trei titluri explicative pentru film: „povestea unui furt", „mama stresată" și „iubitul gelos". Titlurile au indus privitorii să utilizeze calificative psihologice în rezumatul filmului (*a scăpa*, *a urmări*, *iubiții*) și nu verbe impersonale de genul „a se mișca". Paternele de mișcări coordonate (indicii vizuali) au susținut scheme de tip „furtul", „scăpatul de sub urmărire" ori „fuga în secret".

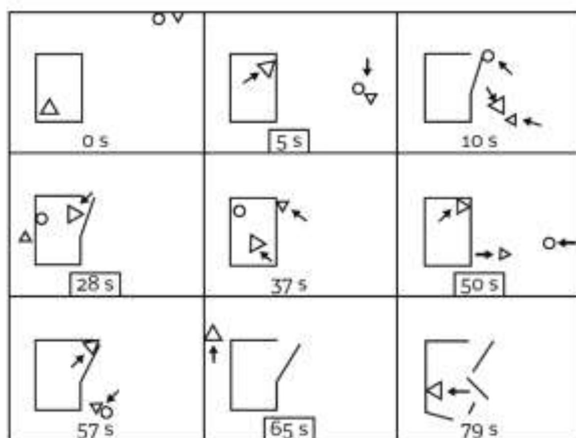


FIGURE 14.1 Nine still frames from Oatley and Yuill's (1985) remake of Heider and Simmel's film. Arrows represent direction of movement. The numbers 0s, 5s, 10s, and so on represent how many seconds have elapsed when each frame is reached, and the little boxes around these numbers indicate the end of each scene where the film was stopped so that viewers could say what had happened and what they thought would happen next. (Reproduced with permission from the *British Journal of Social Psychology* and its publisher, John Wiley & Sons Ltd.)

Un studiu al lui Jeffrey M. Zacks (2013:227-243) identifică simptomele care ne determină să credem că există un format de codificare al informației cognitive *comun* mai multor modalități senzoriale și accesibil prin diferite forme de expresie (în particular lingvistic și vizual). Pornind de la cadrul teoretic al cogniției corporalizate (*embodied cognition*) – susținută de Lawrence Barsalou în teoria *sistemului simbolic perceptual* (1999) - putem identifica două ipoteze de lucru: reprezentările eventurilor pe care le observăm și le performăm împărtășesc un mediu reprezentațional comun și acest mediu păstrează informația specific modală despre obiecte și eventuri (sunetul unei voci, culoarea unui măr, sentimentul de greutate al unui obiect). Acțiunea și percepția au evoluat biologic împreună și are sens a spune că împart aceleași structuri anatomice de procesare atunci când este cazul (236). Pe scurt atunci când mâncăm un măr, de exemplu, arii din cortexul asociativ aduc împreună informații despre proprietățile senzoriale și motorii ale experienței date (culoarea mărului, mirosul său, gustul său precum și programele motorii pentru apucat și mestecat ori senzația mărului în mână ori în gură). Rezultatul este o reprezentare numită *simulare*. Atunci când vedem pe cineva – în viața reală ori pe ecran - mâncând un măr stimularea vizuală activează simulatori ce activează la rândul lor proprietăți modal specifice care nu sunt prezente în stimulul vizual. În această perspectivă teoretică reprezentările unor eventuri

sunt simulări bazate pe inputul prezent și experiența trecută care includ informații modale (senzorial-motorii) situate în afara reprezentării de pe ecran. Pentru a testa această teorie Zacks a analizat reacțiile cerebrale ale spectatorilor la schimbările de situație reprezentate de filmul citat. Două tipuri modal specifice de schimbări au fost alese: schimbări de obiect și de locație spațială. Un prim rezultat a fost constatarea că a asista la scena în care personajul apucă noi obiecte în timpul curgerii narațiunii duce la o activare similară a ariilor motorii responsabile cu acest tip de acțiune. Schimbările de obiect duc la creșterea activității cortexului premotor și cortexului somato-senzorial (237). Același lucru a fost constatat și în cazul memoriei spațiale. Concluzia a fost că atunci când „vedem filme antrenăm activitatea simulatorilor care reprezintă informația modal specifică referitoare la situația reprezentată încluzând și modalități dincolo de viziune și auz" (238). Același rezultat privitor la schimbările spațiale și de obiect a avut loc și în cazul lecturi unor texte scrise. Concluzia lui Zacks este că „*reprezentările de event construite atunci când citești despre un event împart trăsături de conținut specifice cu reprezentările construite atunci când privești un event similar pe ecran*" (239). Aceste conținuturi sunt modal specifice și pun în evidență ideea că cogniția corporalizată susține înțelegerea. În ceea ce privește retorica filmului a aduce indici diegetici sau nondiegetici despre structura unui event din povestire facilitează înțelegerea pe care o are spectatorul. Deasemenea este important de notat că un stadiu al reprezentării mentale a unui event este similar indiferent dacă eventul a fost perceput pe viu, pe ecran sau citit într-o carte.

Situl cinematografic de elaborare (e-site)

O alegere lingvistică selectează o configurație particulară realizată între o figură și un fundal. Un sit de elaborare (e-site) profilează o construcție conceptuală verbală și vizuală. În exemplul călărețului în cursă elementul grafic abstract reprezentat ca un spațiu gol profilează o relație față de care elementul mai în detaliu reprezentat (călărețul) reprezintă un complement. Schematic întreaga compoziție profilează o relație dintre două entități dintre care una este schematic reprezentată. Dacă profilarea are loc asupra entității mai în detaliu reprezentate (călărețul) atunci elementul schematic reprezentat este un modificator. Dacă profilarea are loc asupra relației ce reunește elemente particulare atunci entitatea reprezentată în detaliu (călărețul) este un complement. Profilarea este dependentă de alocarea resurselor atenționale care fac diferența dintre ceea ce este perceput ca figură și ceea ce reprezintă fundalul.

De notat deasemnea că indicele grafic de mișcare sau spațiul gol reprezintă un e-site. Aceste e-site este instanțiat într-un domeniu semantic (un sistem de referință) care este cartografiat sau integrat într-un alt domeniu semantic (Fauconnier 2002, 2007). Cu alte cuvinte un indice de absență grafică (un „gol" compozițional sau indicele unei mișcări din domeniul unui spațiu 2-D) este integrat în domeniul diegetic 3-D al cursei de cai. Domeniul semantic evocat este ceea am numit un sistem descriptiv. Noțiunea de sistem descriptiv se afiliază celei de „matrice de domenii cognitive" (Langacker 2008:43), „cadru semantic" (Evans 2006:222 sq), ICM - (*Idealized Cognitive Model*) (Lakoff) (Langacker 2008:46-7) ori simulări mentale (Barsalou 1999, apud Evans 2006:240).

Elementul e-site, i.e. golul reprezentat compozițional în sistemul de referință 2-D, evocă scheme de genul „o cursă" sau „o urmărire" ce implică o relație cu două elemente egale ca importanță. În această relație schematică un element traiector (TR) (urmăritorul sau urmăritul) se află într-o relație cu un element de referință, un landmark (LM) (urmăritorul sau urmăritul). Profilarea particulară sau construcția expresivă va determina care dintre cele două elemente este figura din prim plan și care este cea din fundal. O profilare poate reprezenta în prim plan urmăritorul sau, alternativ, cel care este urmărit.

Aceeași schemă de relație este evocată sub forma „călătoriei". Cum vom vedea un sistem descriptiv particular este evocat de o serie de elemente expresive sau de indici care instanțiază schema într-un domeniu semantic. Astfel recunoașterea formei calului ori a echipamentului hipic va evoca sistemul descriptiv al „cursei de cai". Dacă elementul profilat în detaliu ar fi fost, să spunem, un vapor atunci am fi evocat sistemul descriptiv al „călătoriei pe mare". Schema relațională și construcția ce utilizează o profilare a relației ori a unei

entități poziționate în mod particular în interiorul acestei relații sunt identice, adică schematice și imanente în construcția particulară. Profilarea și orientarea atenției impun trasee conceptuale diferite.

Să vedem un exemplu alternativ. La începutul filmului *The Graduate* (*Absolventul,* Mike Nichols, 1967) protagonistul, Benjamin Braddock (Dustin Hoffman) iese dintr-un avion și întră în culoarul terminalului din aeroportul din Los Angeles. De îndată ce acesta pășește pe covorul rulant orizontal camera începe o mișcare de tracking lateral astfel încât personajul, deși în mișcare, rămâne fixat în colțul din dreapta al cadrului gol (Figura 1.1).



FIGURE 1.1 Opening scene of *The Graduate* (1967, *Embassy Pictures*).

(fig. 1.1 in Shimamura 2013b:2)

Spațiul gol va fi umplut cu liniile de text ale genericului. O muzică nondiegetică este inserată: *The Sounds of Silence* al lui Simon și Garfunkel, hit emblemă al „alienării sociale". O voce diegetică off-cadru anunță la difuzoarele din aeroport : „Păstrați direcția de mers pe dreapta covorului rulant. Dacă doriți să depășiți vă rugăm să o faceți pe partea stângă". Comentariul lui Shimamura referitor la semnificația acestui plan de început este următorul: „Secvența de început anticipează întregul film ce relatează istoria unui absolvent de liceu ce înaintează în perioada adultă a vieții fără nici un scop sau direcție. Benjamin se mișcă deși pare că nu se îndreaptă nicăieri" (Shimamura 2013b:1).

Spațiul gol din fața personajului este un sit de elaborare al relației definite ca "în fața". Mișcarea de deplasare a personajului evocă schema unui traseu ce are un început, un mijloc și un final. Elementele de profilare diegetică (personajul, vârsta sa, aeroportul) evocă sistemul descriptiv al drumului în viață. Profilarea expresivă a spațiului gol (schematic, neelaborat în detaliu, lipsit de concretețe și relief) reflectă tocmai lipsa de conținut a „drumului în viață" pe care-l are de parcurs personajul în viitor. Personajul parcurge un traseu și acesta nu se concretizează în ceva figurabil ci rămâne ca o mișcare continuă ce nu își definește conținutul de mișcare către ceva. Schematic imaginea este o instanță a unei construcții centru de profilare – modificator: ***personaj** indecis*. Mișcarea profilată, pe de altă parte, rămâne o pură străbatere intranzitivă a spațiului gol. Echivalentul acestei structuri ar fi expresia „*masa aproape de...*" (*the table near...*). E-situl schematic din structura relațională *aproape de* este reprezentat doar ca spațiu gol diegetic profilat ca atare. Această structură compozițională este cartografiată pe domeniul semantic evocat al „parcursului vieții" ce presupune o serie de entități, obiecte sau evenimente pe care le întâlnește protagonistul, entitatea profilată în detaliu ca traiector al relației.

Dacă profilarea și respectiv mecanismul atențional este focalizat pe personaj atunci indicele de mișcare și absența unui obiect concret figurat reprezintă un fenomen de tip modificator iar dacă profilarea are loc asupra relației atunci personajul este un complement.

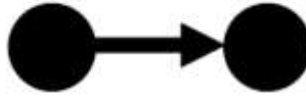


Figure 15.13 *George opened the champagne*



Figure 15.14 *The champagne was opened*

(Evans 2006:539)

Un exemplu complementar poate fi selectat din filmul *După dealuri* (Cristian Mungiu, 2012). De această dată, în contrast cu cadrul din *The Graduate* alinierea traiectorului (figura profilată) vs e-site-ul nu mai are loc paralel cu ecranul ci în adâncimea câmpului vizual.







Conectivitatea

Principii generale de construcție a discursului

1. construiește **pe** ceea ce a fost deja stabilit.
2. prezintă materialul cu o **rată posibilă de gestionat** (Langacker 2008:490): o propoziție sau un cadru de discurs sau cadru atențional introduce un nou participant sau o nouă idée relevantă, semnificativă (altfel spus, nu mai multe)
3. un discurs este mai fluent atunci când **structura produsă la fiecare etapă este autonomă** (*self-contained*) și nu are nevoie de expresii ulterioare pentru a căpăta o interpretare coerentă (Langacker 2008:490)
4. **evită necesitatea reevaluării** (*backtracking*) fie prin reconsiderarea sau prin refacerea a ceea ce a fost deja achiziționat (Langacker 2008:490)
5. ordinea prezentării ar trebui să fie conformă unei **căi naturale de acces mental**, adică o ordonare a elementelor stabilită pe fundamente non lingvistice (ordinea temporală sau ordonarea cauzală în care un eveniment dă naștere într-un fel oarecare unui altuia (Langacker 2008:490)
6. un discurs trebuie să fie **coerent** și **coeziv**. Coerența înseamnă că toate se țin împreună și au sens iar coezivitatea este o chestiune de legare împreună; în mod tipic prin *suprapunerea formei sau a conținutului* (Langacker 2008:491).

Fenomenele discutate în capitolele antecedente pot fi puse în relație cu experiența conectivității conceptuale dintre elemente. Deși conectivitatea este un continuum separat de gradualități și nu de limite de segmentare distincte ea poate fi categorizată ca puternică, slabă sau discontinuă (Van Hoeck 2007:937/906 la 945/914).

Pentru Hoek există trei tipuri de conectivitate: *puternică* atunci când o expresie relațională leagă două elemente componente de o manieră explicită (906), *slabă* atunci când doi nominali sunt conținuți în aceași unitate de discurs (o frază sau un enunț) , dar nu sunt explicit conectați, și în *discontinuitate* atunci când are loc o deplasare de atenție între cele două nominale.

- **Conectivitatea puternică**

Conectivitatea puternică are loc atunci când cei doi nominali sunt interconectați astfel încât unul este construit ca aparținând dominionului celuilalt. Exemplul este „*John și-a pus o batistă în buzunarul său*". *John* și *buzunarul* sunt complemenții verbului a pune (cineva [TR_complement_autonom] pune [head_dependent] ceva [LM_complement_autonom]). *Buzunarul* face parte din dominionul subiectului *John* identificat cu TR din expresia relațională. *Al său* este un modificator și nu corespunde direct unuia dintre participanții profilați de verb. Dar nominalul *buzunarul său* din *buzunarul lui John* aparține dominionului subiectului. Dacă considerăm „profilul verbului ca fiind o fereastră de proeminență care include în ea complemenții, ne putem imagina atenția ca orientându-se automat de la traiector (figura) la landmark și astfel către oricare dintre complemenții încastrați în obiect" (907). **Complemenții** unui centru de profilare și complemenții complemenților formează o secvență puternic interconectată de puncte de referință și dominioane în care fiecare punct de referință servește ca punct de vedere (*vantage point*) pentru a „vedea" concepțiile care se aglomerează în lanțul de complemenți.

Într-o frază subiectul tinde să fie punctul de referință primar și tinde să fie locul de empatie sau punctul de vedere în sensul în care „vorbitorii văd câteodată scena imaginată prin ochii subiectului". Punctul de referință este aproape identic cu ceea ce se numește punctul de vedere doar că nu implică de o manieră subliniată faptul că cineva ar vedea prin ochii individului sau ar avea experiența gândurilor sale (900). Obiectul

este a doua figură în frază. Este mai proeminent decât celelalte nominale din frază cu excepția subiectului și funcționează ca punct de referință pentru nominalele din dominionul său. Față de elementele din dominion funcționează ca o „lentilă” conceptuală prin care conceptualizatorul „vede” dominionul. Pe de o parte punctul de referință are o proeminență care îl detașează de contextul său, dar apoi se dizolvă în fundal exercitând o influență asupra construalului concepțiilor care sunt sub focalizarea atenției, dar el însuși nu mai ocupă centrul atenției (897). Dominionul reprezintă concepțiile accesate din perspectiva punctului de referință. Un punct de referință este fie proeminent fie apare înaintea altor elemente în structurile lineare (de exemplu alfabetul). Configurațiile de punct de referință și dominion pot fi stabilite, înrădăcinate și convenționale.

Deasemenea anumiți **modificatori**, în funcție de semnificația lor, pot fi conectați puternic cu profilul frazei (cu subiectul și obiectul, dar nu în aceeași măsură ca și complemenții) (908). Ei sunt numiți **modificatori proces interni**. Ei corespund unei „părți interne a bazei neprofilate din concepția descrisă de frază”. Exemplul lui Van Hoek este: *John a spart sticla* care poate conține în scena imaginată și elemente adiționale ca : instrumentul (e.g. *cu un ciocan*), un decor (e.g. *în parc la ora cinci*), participanți periferici (e.g. *în fața a cinci martori în timp ce Sally privea cu groază*). Acești modificatori ce descriu aceste elemente elaborează „porțiuni ale concepției semnificative, dar neprofilate, descrise de verb și astfel se comportă ca complemenții” (908). Modificatorii proces interni elaborează elemente ca participanți periferici care nu corespund participanților direct profilați în relația evocată de către verb, cadrul temporal și spațial și caracteristici suplimentareale participanților centrali cum ar fi modul lor de a arăta, intențiile sau sentimentele (908). Modificatorii proces interni sunt construiți în dominionul subiectului fie că îl precedă fie că sunt în succesiunea acestuia. În film o serie de cadre analitice descriu elemente asociate punctului de referință așa cum vom vedea în scena din *The Silence* (Ingmar Bergman, 1963). Ele nu sunt metonime ale compoziției globale. Deseori suportul conceptual care face ca ocurența lor să fie puternic probabilă accesului via punctul de referință este un sistem descriptiv (inclusiv sistemul descriptiv al genului cinematografic). De exemplu dacă punctul de referință este un personaj aflat într-o diegeză de secol XVIII (e.g. Casanova al lui Federico Fellini), atunci planurile descriptive următoare vor fi „atașate” acestei diegeze. În acest sens scena din începutul *2001: A Space Odyssey* (Stanley Kubrick, 1968) figurează o lungă elipsă temporală între neolitic și viitorul spațial îndepărtat. Cele două planuri sunt discontinue deși trecerea de la un plan la altul, în acest caz, se realizează prin punctul de referință al personajului (maimuță și om) al cărui dominion conține și instrumentul (într-un caz un os cu ajutorul căruia poate vâna și în celălalt nava spațială cu ajutorul căreia omul poate face un salt evolutiv în spațiu). Sistemul descriptiv care cuprinde osul ca instrument de cioplit sau echivalent al unei arme și nava spațială ca instrument de deplasare în cosmos permit construcția conceptuală a unui dominion accesibil omului (precursorului său maimuța cât și omului contemporan).

Pentru Langacker adjectivele, adverbele și prepozițiile profilează relații non procesuale, non temporale (relații ale căror evoluție în timp nu este focalizată ci este văzută holisitc, atemporal) (Langacker 2008: 99). Relațiile sunt dependente de participanții la relația dată iar traiector și landmark din acestă relație pot fi la rândul lor relații (*Invitații au plecat **înainte** ca ea să fi ajuns aici*) (115). Prepozițiile profilează doi participanți focali (traiector respectiv landmark; fie obiect fie relație la rândul lor). Adjectivele profilează un singur participant focal și anume un traiector care este un lucru (***fast** worker/ muncitor **rapid** o mutare **excelentă***) (116); califică un actor. Adverbele focalizează un traiector care este o relație și califică relația (*work **fast*** / *a munci **repede*** sau *a muta **excelent***).

Adverbele califică contextul sau decorul (***outside**, the crowd was getting restless / **afară**, mulțimea devenea neliniștită*). Prepozițiile indică locația (*she put it **on the shelf***) sau instrumentul (*he was stirring the soup **with a spoon***).

Construcția complement vs modifer profilează construcții conceptuale diferite.

În frazele: *he tried **to annoy his mother*** (construcție de tip complement) vs *he cried **to annoy his mother*** (construcție de tip modificator). *To annoy his mother* este complement față de *to try* pentru că specifică o activitate schematică esențială semnificației verbului, țintă către care e direcționat efortul subiectului. Prin contrast *to cry* desemnează o reacție emoțională în care nu este inerentă în semnificația sa faptul de a face un

efort conştient pentru a realiza un scop. Fraza indică faptul că plânsul este intenționat să o irite pe mamă, dar acest lucru nu este inerent în semnificația verbului. *To annoy his mother* este o contrucție adverbială modificator al nucleului propozițional *he cried* care specifică această acțiune (204).

Adverbele și construcțiile adverbiale califică ocurenţele în termeni de proprietăţi de genul timpul, locul, maniera, gradul, variația, mijlocul, scopul, atitudinea, judecata epistemică (362) : *she was walking **very unsteadly*** (adverbul de manieră), *he **reluctantly** agreed to settle out of court* (adverb de atitudine) sau ***undoubtedly** they made the wrong decision* (adverbul exprimă o judecată epistemică) (362). Deasemenea propozițiile subordonate adverbiale caracterizează propoziția principală a unei fraze cu referință la timpul, mijlocul, cauza sau scopul (419-420). Exemplul ales de Langacker este *Alice left before Bill arrived* / *Alice a plecat înainte ca Bill să fi ajuns*). În acest exemplu un conector de tip prepozițional sau, altfel spus , o conjuncție – *before* – leagă cele două propoziții. Alți conectori sunt : după, când, în timp ce, dacă, pentru că, în pofida etc. Ei profilează o relație nonprocesuală ce conține în semnificația sa un traiector și un landmark. În fraza citată *Alice left* este traiector al conectorului și *Bill arrived* este landmarkul relației. Cele două propoziții specifică traiector / landmark al conectorului. Astfel propoziția adverbială specifică landmark al conector ca complement. Dar propoziția adverbială – *before Bill arrived* - modifică propoziția „principală" – *Alice left*. Ea caracterizează propoziția principală ca modificator. Există două interpretări ale frazei. Una în care propoziția subordonată – *before Bill arrived* – este doar un modificator adverbial al cărui profil se estompează în favoarea profilului compusului, eventul lui Alice care pleacă ce elaborează mai în detaliu ceea ce este exprimat schematic în construcția conceptuală din propoziția subordonată. În a doua interpretare cele două propoziții își mențin profilul în expresia compus. Fraza este o structură de coordonare nu de subordonare.

Langacker remarcă faptul că ocurența profilată, deși este inclusă într-o ancorare, poate fi înțeleasă independent ca o frază completă. Altfel spus, propoziția subordonată prezintă „o anume rezistență la a fi subordonată în maniera în caer profilul său este suprascris (*overridden*)" (421). Poate să fie cazul în care interlocutorii au opțiunea de a reține profilul său independent de greutatea și importanța sa în contextul său semantic ori statusul său în discurs (421).

Revenind, conectorii asociază propoziția principală cu cea subordonată specificând tipul de relație: temporală (*înainte, după, până când*), cauzală (*din cauză, pentru că*), concesivă (*deși, în pofida*), condițională (*dacă, în caz că*) etc.

Din aceste exemple putem vedea că un plan analitic poate să se afle într-o relație de complement (să elaboreze prin profilare autonom ceea ce specifică schematic o relație dată de tip e-site din planul centrului de profilare) și, la un alt nivel, poate să aibe o relație de tip modificator dependent ce specifică ceea ce este elaborat prin profilare de către planul centru de profilare autonom.

Prin profilare, ca complement, planul secund își păstrează pregnanța de profilare autonomă față de planul centru de profilare a cărui dependență ar fi estompată. Dar, pe de altă parte, el își păstrează și relația de element dependent de profilul planului centru de profilare autonom. În aceste condiții sistemul descriptiv al planului principal, centrul de profilare, va clarifica statutul dominant de complement sau modificator al planului „subordonat". Am văzut deasemenea în cazul „femeia" vs „Hitchcock" că direcția de interpretare depinde de alegerea unui profil centru de profilare autonom (femeia sau Hitchcock) pe care celălalt îl caracterizează ca modificator. Structura compus va reține profilul unuia dintre planuri și va estompa pregnanța celuilalt. Desigur că elementele pot fi interpretate ca și elemente participante la o structură de coordonare (de genul: x și y și z) cu două profile coexistent. Planurile conjuncte sunt, în acest caz, elemente egale aflate într-o relație simetrică. Nici unul nu se află în dominionul celuilalt și ne aflăm în fața unei discontinuități.

Langacker mai menționează structurile în care propoziția subordonată modifică expresia nominală. Corespondența are loc între referentul nominal al propoziției principale și un participant din procesul desemnat de propoziția subordonată relativă. Acest element numit pivot are un rol atât în subordonată cât și în propoziția principală ce conține nominalul modificat. În fraza *the book I was reading offended her / cartea pe care o citeam a ofensat-o* propoziția subordonată relativă *I was reading / o citeam* modifică *cartea*. Cartea este pivotul. El este atât traiector în propoziția principală unde are rolul de subiect cât și landmark în propoziția relativă (423-424).

Conectivitatea scenic spațială.

Langacker vorbește despre **profilele compactate** / fuzionate (*conflated profiles*), adică acele expresii în care profilul structurii compozit nu este identificat cu nici un profil din vreo structură componentă luată individual ci cu entitatea complexă obținută din fuzionarea lor. Profilul fiecărei structuri component corespunde unei fațete a profilului structurii compozit. Numai împreună, colectiv, formează întregul. De exemplu în fraza: *aparatul tău de fotografiat este sus, în dormitor, în dulap, pe raftul de sus* expresia localizează traiectorul prin „zoom in" succesivi către arii din ce în ce mai mici. Fiecare element locativ plasează traiectorul într-o locație restrânsă pe care următorul o preia ca aria imediată pentru interpretarea sa (Langacker 2008: 194-6). Planurile cinematografice analitice construiesc, de o manieră similară, indicii necesari formării unei scene complexe ce reprezintă fuziunea relațiilor componente dintre un traiector și o locație din interiorul unui spațiu. Traiectorul este frecvent conceptualizatorul – personajul - care se poate afla în interiorul unei camere sau poate fi un substitut conceptualizant (camera ca privire subiectiv exploratorie a unui spațiu diegetic interior: o casă, o încăpere). Un exemplu de privire exploratorie apare la începutul filmului *L'Annee derniere a Marienbad* (Alain Resnais, 1961).

- **Conectivitatea slabă**

Relații slabe de conectivitate apar atunci cînd modificatorii nu elaborează nici o parte a concepției invocată de frază. In aceste situații relația dintre modificatori și alte elemente din frază este slabă și „nu există o direcționare a atenției automată de la profilul frazei la modificator" (908). **Modificatorii** sunt **proces externi**. Acest gen de modificatori aduc un comentariu asuprea conținutului frazei sau descriu o lume imaginată necesară înțelegerii frazei (908). Printre aceștia se numără elementele care elaborează spații mentale (modificatori care definesc o lume imaginară sau un punct de vedere în care fraza este contextualizată), fraze care relaționează fraza dată cu discursul și comentarii și aduceri aminte (*aftertoughts*). Exemplele lui Van Hoek sunt:

Tom Cruise este acuzat de omor în ultimul *său* film.
Rosa călărește un cal în fotografia *ei* realizată de Ben.
John este descris ca un om de maniere în biografia *sa*.

- **Discontinuitatea**

Discontinuitatea apare atunci când cele două elemente sunt separate de o schimbare atențională în care nici unul nu se află în dominionul celuilalt (911). Discontinuitatea depinde de genul de text.

Dintr-un alt unghi de abordare constatăm că modelele de event au ca limită percepția schimbării de mișcare, schimbările de condiții narative majore (spațiu, timp, personajele și interacțiunile dintre ele precum și interacțiunile lor cu obiectele, relațiile cauzale și scopurile personajelor) și îndeplinirea scopului acțiunii reprezentate. Modelele de event și schemele de event respective asigură continuitatea percepției eventului în pofida unei structuri de suprafață expresive (tăieturile de montaj) (Zacks, 2011: 1489–1517). Tăieturile de montaj care operează discontinuități spațiale, temporale, dar sunt continue în acțiune și nu produc discontinuități conceptuale. Discontinuitățile de montaj ale acțiunii au avut impact puternic asupra segmentării în eventuri discrete, generând unități de acțiune independente, iar discontinuitățile produse prin tăieturile de montaj au produs efecte minore. Tăieturile de montaj sunt asociate unor schimbări de activitate în ariile vizuale de procesare imediată. Schimbările spațio-temporale și de acțiune au produs paterne diferite de activare și au adus dovada că „mecanisme specializate ale unor regiuni de procesare perceptuală de nivel înalt sunt angajate în a menține continuitatea acțiunii în fața discontinuităților spațiotemporale" (Zacks 2011:1489)

Putem considera cu titlu de ipoteză că sistemul descriptiv este activat de către un model de situație descriptivă (realizat de către profilarea perceptuală particulară a unei scene). Profilările particulare și categorizările operate în cadrul recunoașterii de paterne și obiecte sunt sancționate de către scheme; sunt instanțieri ale unor scheme. Un element major pentru creearea continuității este dat de punctul de referință personaj (un conceptualizator aflat în interiorul diegetic al scenei reprezentate) ce are asociat un dominion

conceptual. Tot cu titlu de ipoteză putem spune că tăieturile de montaj în interiorul dominionului, al modelului de situație, și în interiorul unui sistem descriptiv nu produc discontinuități. Modelul de situație, ca și modelul de event, reprezintă o activare de scurtă durată în memoria de lucru și este asociată simulărilor corporale. Schemele ca abstractizări extrase din experiență permit recunoașterea obiectelor și scenelor reprezentate. Sistemele descriptive sunt matrice de domenii conceptuale ce reunesc informații enciclopedice (parte simulări parte cultural dobândite ca etichete pentru definiții) din memoria de lungă durată. Sistemul descriptiv este mai sensibil la definițiile lingvistice și la mediul cultural care îl formează. Modelul de situație este mai dependent de experința senzorimotorie iar sistemul descriptiv este mai dependent de medierea experienței lingvistice (v și Borghi & Binkofski 2014: 19 sq). Intensitatea activării unei rețele interne din sistemul descriptiv este dependentă de modelul de situație sau de profilarea particulară a scenei reprezentate. Profilarea este un punct de acces într-o rețea enciclopedică și activează o zonă de noduri proxime. Activarea nodurilor din rețea depinde de distanța dintre punctul de acces și diferite noduri. Distanța este definită de numărul operațiilor semantice de tip metonimic ori metaforic necesare accesării unui nod succesiv din rețea.

Capitolul 6 - Punctul de referință

Introducere

Punctul de referință reprezintă capacitatea noastră de a invoca o entitate concepută în calitate de *punct de referință* (R) pentru a stabili un contact mental cu o alta; altfel spus reprezintă capacitatea de a accesa mental o entitate prin o alta. Entitatea accesată este ținta (T) în relația de punct de referință. Setul de entități accesibile cu ajutorul sau printr-un punct de referință (setul de ținte potențiale ori de entități asociate) sunt colectiv denumite *dominionul* (D) (Langacker 2009:46). Pentru Langacker construcțiile posesive au ca valoare semantică schematică relația de punct de referință (47). Diverse tipuri de relații au valoare prototipică cum ar fi proprietatea, relațiile de rudenie ori relațiile parte – întreg (82). În engleză posesorul reprezintă punctul de referință conceptual ce oferă acces mental la entitatea posedată (*the mayor's cellphone, Zelda's quilt, my foot, the baby's diaper, their office, his problems, my bus, the student's qualifications* etc). Este de remarcat că în română entitatea posedată este punctul de referință (*fusta Zeldei, telefonul primarului, piciorul meu, scutecele copilului, biroul lor, problemele sale, autobuzul meu, calificările studentului* etc). În acest tip de relație un conceptualizator (C) atrage atenția către o entitate care servește ca punct de referință (R). Această direcționare a atenției evocă un set de entități asociate colectiv denumite dominionul (D) în care una este ținta (T).

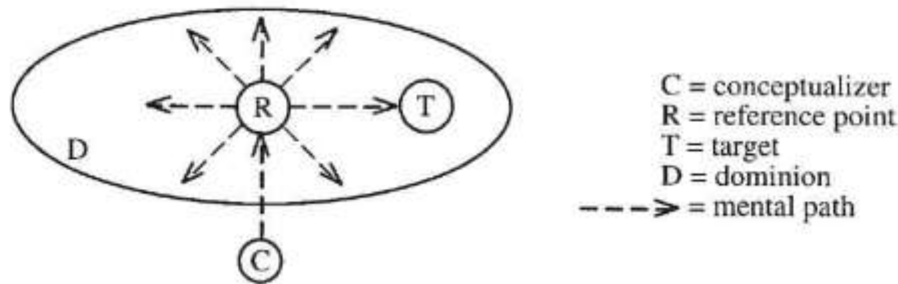


Figure 4.1

Punctul de referință, față de elementele din dominion, funcționează ca o parte centrală, dar subiectiv construită a fundalului. Este o parte esențială a „lentilei" conceptuale cu ajutorul căreia conceptualizatorul „vede" dominionul. Punctul de referință nu este el însuși centrul atenției. Pe de o parte punctul de referință este selectat pentru că iese în relief față de contextul înconjurător (chiar și prin faptul antecedenței) și, pe de altă parte, punctul de referință se „contopește în fundal". El exercită o influență asupra construalului concepției aflate în centrul atenției, dar nu ocupă centrul atenției (Geeraerts & Cuykens 2007: 928 / 897 – Van Hoek). Un element tinde să fie punct de referință dacă este proeminent sau apare mai întâi în suita expresivă liniară (898). Proeminența apare în urma asimetriei figură/fundal sau distincției profil/bază. Precedența lineară reprezentă la rândul său un fel de proeminență.

> „Rolul subiectului ca punct de referință primar într-o frază reprezintă și faptul că acesta tinde de a fi locul empatiei sau al punctului de vedere în sensul în care vorbitorii își imaginează o scenă prin ochii unui subiect. Chiar și atunci când nu o fac, totuși, subiectul funcționează ca un punct de referință. Un punct de referință este aproape identic cu ceea se numește în mod normal un punct de vedere cu excepția faptului că un punct de referință nu are nevoie să implice de vreo manieră capitală în faptul că cineva vede prin ochii unui individ sau experimentează gândurile lui sau ei." (899)

„Singurul lucru necesar pentru a face dintr-un punct de referință un punct de vedere deplin este sentimentul accentuat că cineva empatizează cu o persoană particulară sau că vede prin ochii lui sau ei. Empatia totuși este o chestiune de gradualitate." (912) [71] .

Teoria minții – TOM

O explicație a „coerenței" de atribuție pe care spectatorul o simte atunci când în primul plan avem un personaj care privișe off-cadru și în planul secund avem obiectul la care privește ține de modul în care oamenii construiesc încă de la primele luni de viață configurația unei „teorii a minții (TOM). Ințelegem că un personaj se uită la obiectul din planul secund datorită faptului că înțelegem că el *se gândește la acel obiect*. A urmări o privire înseamnă a înțelege că există o legătură între obiecte și gândire și că acest lucru este utilizabil pentru a împărtăși atenția cu altcineva. Abilitatea inițială de a monitoriza comportamentul și orientările de atenție ale altor entități este esențială pentru a dezvolta aptitudinile necesare pentru înțelegerea intențiilor lor. Astfel copilul de la o vârstă fragedă este pre-determinat a-și focaliza atenția pe fețe (*facelike objects*) și își fixează atenția pe ținte indicate cu ajutorul mișcărilor oculare ale unui alt agent (vezi Levin, Hymel & Baker 2013:244 sq). Aceste observații însă nu garantează că copilul și înțelege stările mentale ale celuilalt. De abia pe la 9 luni copilul prezintă comportamente simptom ale faptului că realizează că cineva utilizează o direcționare și o focalizare a atenției și operează asupra acestei focalizări. Altfel spus, copilul înțelege că împarte atenția orientată către o țintă cu un alt privitor (247). Și mișcările ori acțiunile cuiva sunt schematizate prin teoria minții sau altfel spus suferă o atribuire de credințe, dorințe și scopuri. Experimentul lui Heider și Simmel (1944, https://www.youtube.com/watch?v=n9TWwG4SFWQ) arată că spectatorii unor mișcări pe ecran ale unor obiecte de genul cercuri ori triunghiuri interpretează mișcările ca acțiuni sau o serie de eventuri dotate cu o structură cauzală (ca și cum ar fi agenți umani). Totuși există o variabilitate în „adâncimea" cu care TOM este aplicată pentru a interpreta eventuri (248).

In imaginea de mai jos configurația spațială figură vs fundal este determinată de adoptarea unui punct de referință



Dacă se adoptă o poziție de cadru de referință subiectiv (vorbitorul sau enunțătorul ori conceptualizatorul reprezintă elementul de situare ; *projector-based*) atunci expresia „în față" profilează ozn-

[71] „The subject's role as primary reference point within the clause means that it also tends to be a locus of empathy or point of view, in the sense that speakers sometimes view the imagined scene through the eyes of the subject. Even when they do not, however, the subject still functions as a reference point. A reference point is almost identical to what is commonly called a point of view, except that a reference point need not involve any salient sense that one is seeing through the eyes of the individual or experiencing his or her thoughts." (899)
„The only thing needed to make a reference point a full-fledged point of view is a vivid sense that one is empathizing with a particular person or seeing through his or her eyes. Empathy is however a matter of degree." (912)

ul din prim plan (vezi Evans 2006 :71-75). In aceste cazuri vorbitorul își proiectează locația sa de vizualizare ca un cadru de referință. Dacă însă cadrul de referință este local spațial (*ground based*) atunci ozn-ul din planul trei este „în față”, i.e. în fața grupului de ozn-uri. Concepția temporalității se bazează deasemenea pe modele cognitive concurente : modelul în care timpul se mișcă față de un observator static, modelul în care un observator se mișcă dea lungul axei temporale și modelul în care două evenimente sunt situate una relativ față de cealaltă (Evans 2006 :84-87) [72] .

Dominionul unui punct de referință se extinde la elementele la care este conceptual conectat și poate fi descris ca o conectivitate puternică sau slabă (Van Hoek 2007:898). Legăturile puternice iau forma complementului și modificatorului (906 sq). Modificatorii aduc elemente conceptual relaționate cu elementul profilat de o expresie. Ei elaborează porțiuni semnificative, dar neprofilate ale concepției profilate (și au în aceste condiții un comportament similar complementului). Acești modificatori descriu participanții la o scenă care nu corespund la participanții profilați în relația verbului ; contextul sau decorul spațial ori temporal și caracteristici suplimentare ale participanților centrali cum ar fi aspectul lor, intențiile sau sentimentele lor (908).

Deasemenea conectivitatea poate fi slabă. Modificatorii „proces-extern” includ constructori de spații mentale (modificatori care definesc o lume imaginară sau un punct de vedere în care expresia este contextualizată); fraze care relaționează propoziția la un discurs mai larg și comentarii (909).

Discontinuitatea apare atunci când cei doi nominali sunt separați de o schimbare de atenție și nici unul din elementele nominale nu se află în dominionul celuilalt (911).

O observație interesantă pentru domeniul profilării cinematografice o reprezintă notele lui Langacker referitoare la schema posesiei (2009). Expresiile posesive evocă faptul că R – punctul de referință - are un control activ asupra lui T - ținta conceptualizării. Acest lucru funcționează ca obiectul concepției. Dominionul poate fi înțeles ca setul de ținte asupra cărora R exercită control, regiunea din sfera de activitate a punctului de referință. În figura 4.2 este reprezentat cu o săgeată continuă. Deasemenea în aceeași figură săgețile punctate reprezintă calea de acces mental a conceptualizatorului. Activitatea lui C (conceptualizatorul) nu este parte a situației descrise ci este subiectiv construită. Este un aspect al procesului de conceptualizare care nu este el însuși conceput. Această relație construită în care C invocă un R ca punct de referință pentru a accesa mental un T reprezintă schema posesivelor.

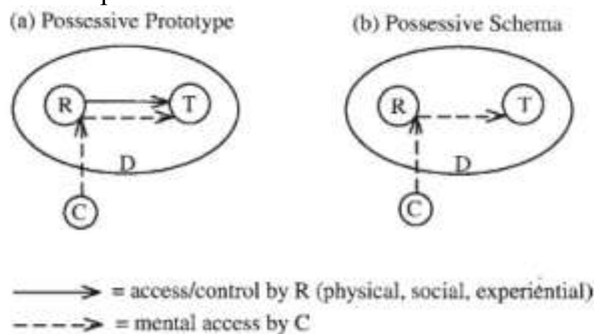


Figure 4.2

Cele două căi de acces – controlul obiectiv al lui R și accesul mental al lui C – sunt apropiate. Relația obiectivă a lui R către T aduce baza pentru relația subiectivă a lui C care utilizează R pentru a accesa mental T. În virtutea faptului că C captează controlul lui R asupra lui T el trasează o cale mentală de la R la T. Calea mentală subiectivă a lui C este imanentă în concepția relației obiective: calea mentală secvențială de acces –

[72] Deasemenea concepția trecutului și viitorului pot fi situate în funcție de vorbitor și de accesul său la informații. Astfel trecutul poate fi conceput ca fiind în „fața” acestuia (dat fiind că este format dintr-o serie de elemente cunoscute deja și deci vizibile; trecutul este ceea ce am văzut, experimentat și cunoscut) iar viitorul, ca fenomen necunoscut, poate fi situat în „spatele” vorbitorului (Sweetser 2008).

mai întâi conceptualizarea lui R și apoi a lui T – este un aspect inerent al conceptualizării lui R care controlează pe T (Langacker 2009:85).

În exemplele următoare este dificil de a identifica o formă prin care R obiectiv controlează sau are un acces privilegiat asurpa lui T. Rolul posesorului este unul pasiv deși el funcționează ca un punct de referință și reprezintă un punct de acces mental invocat de conceptualizatori pentru a identifica o țintă particulară:

his age; the dog's enormous size; the applicant's nationality; the table's rough surface; my critics; the door's hinges; their situation; Kennedy's assassination; our very existence; the car's present location; her complexion; the year's most tragic event; the moon's average surface temperature

Pentru Langacker relația dintre prototipul posesiv și schema posesiv este o instanță a subiectivizării, adică a instanței în care o relație obiectiv construită dispare și lasă locul unei relații construite subiectiv care era imanentă în concepția sa (85).

Posesivele servesc și în a ancora diverse entități (lucruri sau procese) (88). De exemplul în fraza: *Arthur's nephew* („nepotul lui Arthur") pentru scopul discursiv „nepotul" este identificat: el este nepotul lui Arthur localizat în dominionul lui Arthur (deci mental accesibil prin concepția lui Arthur) (88).

Predicațiile de existență sunt o formă generalizată, maximal schematică a unei specificații locative (98)

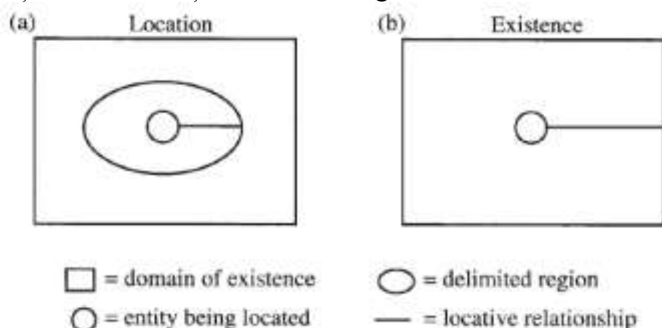


Figure 4.13

În mod tipic o expresie locativă identifică o regiune delimitată în care o entitate poate fi găsită prin invocarea unui obiect de referință. Obiectul de referință este un punct de reper față de care se specifică un domeniu de cercetare (99).

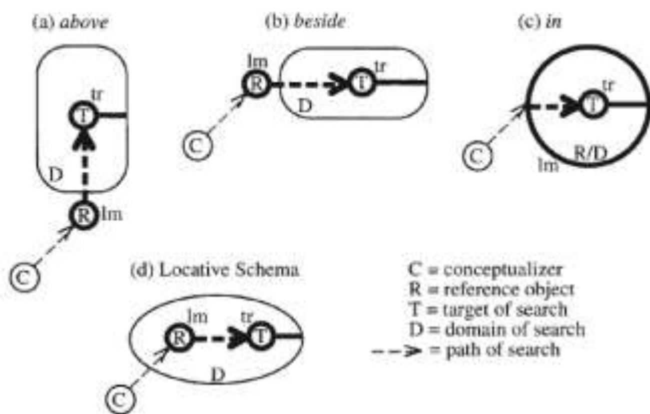


Figure 4.14

O altă manifestare a relației de punct de referință se manifestă în construcțiile cu un **topic**. Aceste construcții sunt construite dintr-un nominal – care funcționează ca topic – urmat de o frază care exprimă o propoziție referitoare la topic (două „ferestre de atenție" fiecare cu un profil diferit). De exemplul nominalul profilează un obiect iar propoziția un proces

De exemplu :

Your uncle, he really should get married. / Unchiul tău, chiar ar trebui să se căsătorească.
That colour, I just don't like it. / Culoarea asta, chiar nu-mi place.
The lottery, I never have any luck. / Loteria, n-am avut niciodată noroc.

A spune că „face referință la" înseamnă că propoziția se potrivește undeva în corpul de cunoștințe evocat de nominalul topic (48). Profilul nominal poate fi caracterizat ca punct de referință, corpul de cunoștințe asociat ca fiind dominionul accesibil prin acesta iar propoziția ca o țintă (un element în dominionul punctului de referință) (48).

Construcții cu **dublu subiect** (49)

Un punct de referință este reprezentat de profilarea metonimică a unei entități. Adică profilarea zonei active a unei entități profilate.

Un experiment citat de Barsalou (video, *Brain's Modality Specific Systems* – [19:10] - httpswww.youtube.comwatchv=jdzI9FN0jww) demonstrează că înțelegerea a două fraze în care apare cuvântul „pasăre" („Pasărea stătea liniștită în copac" și „Pasărea a zburat repede dea lungul cerului") este corelată cu o simulare corespondentă a formei obiectului (cu aripile închise /vs/ cu aripile deschise). Altfel spus simularea conține și o componentă vizuală profilată. Putem astfel extrapola faptul că o anumită profilare vizuală are consecințe asupra conceptualizării obiectului.

Tot un punct de referință este reprezentat de personajul profilat. În cazul în care o profilare particulară în cadru/plan a unui obiect este în relație cu un punct de referință (un personal experimentator al diegezei) ea are consecințe asupra modului de structurare al simulării diegetice (sistem descriptiv și script). Experimentatorul personaj este un punct de referință pentru o simulare diegetică a modului în care o entitate sentientă (cu care spectatorul empatizează) are o relație cu o diegeză. Trăsăturile sau qualia profilării operate de către cameră (profiler) – de exemplu un plan doi blurat de o filmare cu o focală lungă – sunt atribuite experienței simulate a experimentatorului personaj. Ele caracterizează experiența sa a diegezei.

Există o ambivalență a situațiilor în care conceptualizarea este de atribuit simulării experienței experimentatorului personaj sau reprezentării sale operate de către camera de filmat (profilerul) (vezi în acest sens Langacker 2009:194 sq; fig.7.4).

Putem considera cazurile de discurs cinematografic în care avem un *cross-cutting* (montaj paralel) către o scenă în care apar alți protagoniști, diferiți de personajul punct de referință. Conceptualizarea acestei scene secunde este operată deasemenea în relație cu punctul de referință al experimentatorului personaj principal.

Deasemenea se poate spune că regizorii – prin folosirea după o tăietură de montaj a unei mișcări de cameră ori a mișcării unui obiect în imagine ce nu reprezintă un substitut al unui plan de situare – ajută spectatorul să segmenteze mental filmul în evenimente separate. Activitatea vizuală datorată mișcării introduce semnalul începerii unui alt eveniment suită închisă de acțiuni. Mișcarea este un indice util atât în lumea reală cât și în lumea filmului pentru a identifica începutul unei succesiuni de acțiuni și a unui eveniment (Brunick, Cutting & DeLong 2013:140 ce menționează o serie de studii ale lui Speer și Zacks). Mișcarea poate fi corelată cu un punct de referință conceptual ce-i permite spectatorului accesul la o secvență de elemente conexe conceptuale (o scenă sau un event diegetic).

The Silence (Ingmar Bergman, 1963)






1 2 3 4

5 6 7 8



10 11 12 13

14 15

The Silence (Ingmar Bergman, 1963)

În acest exemplu cinematografic planurile care urmează copilului care privește afară sau în încăpere nu reprezintă strict punctul său optic de vedere ci reprezintă expresii care profilează un dominion accesibil prin personaj ca punct de referință. Obiectele reprezentate diegetic în aceste cadre sunt ținte, adică elemente din dominionul punctului de referință

Poziția în plonjeu a camerei de filmat din planurile 1, 3 și 4 reia, ca modificator, modul de conceptualizare a unui punct de referință (băiatul) a țintei concepției (decorul diegetic exterior al străzii aglomerate). Deasemenea cadrele de atenție din planurile 10 și 11 profilează obiecte accesate via punctul de referință. Zona activă a obiectului privirii (picioarele mamei) reprezintă complementul actului de a privi al băiatului iar unghiul de filmare caracterizează modul său de acces conceptual reprezentând un modificator e-site al protagonistului. Modificatorul caracterizează și calitatea experienței mentale a personajului.

În acest sens planurile ce aparțin dominionului unui personaj punct de referință sunt prefocalizate după criterii emoționale (Carroll 2008:159; 2014:215) – ele evocă schematic emoții - și modulează empatia ori alinierea cu personajul (Smith M, 1995). Cadrarea variabilă și alți factori de profilare a scenei conferă *qualia* experienței personajului cu care spectatorul este aliniat. Planurile atribuibile unui dominion formulează o dispoziție afectivă (un gestalt sau o schemă cu ajutorul căreia avem experiența lumii ficționale (Plantinga 2014:143 sq).

POV-ul pentru Carroll este o reprezentare a experienței vizuale a personajului construită pentru a dirija atenția noastră către o informație „critică și pentru a articula starea mentală a personajului". Secvențele de POV sunt percepute ca „inflecțiuni ale stărilor mentale ale personajelor, gândurilor, scopurilor, dorințelor și emoțiilor lor" (Carroll 2014:247). Din această perspectivă efectul Kuleshov este datorat de evocarea unei

scheme afective în planul care reprezintă un obiect vizualizat. Totodată empatia și alinierea cu un personaj conferă planurilor care urmează descrierii sale un ton afectiv dependent de această aliniere (v și Smith M. 2012:91 ca o explicație a fenomenului de *anomalous suspense*).

Ida (Pawel Pawlikovski, 2013)

O scenă din *Ida* (Pawel Pawlikovski, 2013) poate ilustra ideea că personajul, considerat punct de referință pentru un dominion, oferă accesul către un domeniu semantic. Protagonista filmului, o tânără orfană ce părăsește școala catolică înainte de jurământul de castitate pentru a-și vizita mătușa și pentru a descoperi mormântul părinților săi evrei, se găsește adăpostită pentru o noapte în incinta unei biserici. Până în acest moment știm – din ceea ce narațiunea ne-a prezentat – că Ida trăiește un moment de cumpănă în ceea ce privește identitatea ei ce alternează între credința catolică și aspectele confuze și contradictorii ale vieții profane sau istorice. Biografia ei este formată din părinții absenți evrei uciși în timpul războiului pentru a li se fura casa, din relația cu o mătușă care a colaborat în exces cu regimul comunist ca procuror și judecător și din descoperirea experiențelor de viață în exces. Universul său mental este populat, pe de parte, cu obiectele decorului religios și, pe de altă parte, cu lumea profană contradictorie, pasională și ambiguă.



Fig. 1 – min.22:54



Fig. 2 – min.22:57



Fig. 3 – min.23:02

În primul cadru personajul este așezat pe un pat de campanie în interiorul unei biserici. Figura ei este profilată în cadru ca fragment dintr-un ansamblu diegetic mai vast: interiorul bisericii. Privirea ei este ambiguu direcționată către un spațiu off-cadru (este o privire deictică) sau este o privire în „gol”; o privire „interioară” (fig.1). Cadrul următor reprezintă figura statuii unui înger dintr-un interior arhitectural de biserică. Este evident că obiectul se înscrie atât în spațiul de acces diegetic al cărui punct de referință este Ida cât și în spațiul mental al personajului. Acest spațiu cuprinde obiectele universului enciclopedic diegetic al bisericii și celui mental al credinței. Cadrul secund poate fi obiectul privirii protagonistei (în diegeză), ceea ce și imaginează personajul (în spațiul său ideatic mental) sau poate fi un comentariu al naratorului care ne arată un metonim al acestui spațiu mental și care poate fi un insert metaforic ce echivalează tânăra cu îngerul (fig.2). Altfel spus poate fi o metaforă de genul „Ida este un înger”. Profilarea particulară a statuii, adică cadrarea de jos, este indicele unei priviri subiective, adică a unui personaj de talie umană care, în diegeză, privește statuia de sub soclu. Indicele de subiectivitate determină o includere a profilării în spațiul mental al personajului. Ida reprezintă punctul de acces către spațiul diegetic și mental al bisericii și religiei catolice. Profilarea particulară (de jos în sus la nivelul unei talii umane) ancorează diegetic planul și, probabilistic tinde să aibe mai multe șanse a fi o viziune a personajului (exterioară optic sau interioară imaginară). Deasemenea qualia cadrării în contra-plonjeu este un modificator al privirii subiective.

În planul următor (fig.3) ceea ce apărea schematic și doar ca profilare (indicele unei subiectivități) este elaborat perceptual în detaliu ca figura în prim plan a Idei. Profilarea de astă dată este în contrapunct cu cea din fig.2 adică este o filmare de sus în jos și lateral, dar, de remarcat, cu un salt peste ax. Privirea personajului poate fi atât deictică (Ida întinsă pe pat se uită în sus la statuia îngerului) cât și interioară (Ida întinsă pe pat contemplă imaginea unui înger).

Wonderful Life (Koreeda Hirozaku, 1998)


Fig.1


Fig.2


Fig.3

Diverse trasee de conceptualizare pot fi configurate cu ajutorul punctului de referință. În această micro scvență două personaje privesc un ecran de televizor pe care se derulează scene din viața trecută a personajului în vârstă din primul plan (fig.2). Scenele biografice sunt filmate de o instanță anonimă; un fel de martor permanent al imaginilor pe care le emite viața cuiva (fig.1). În scena din fig.1 bărbatul împreună cu soția stau în casă. El doarme iar ea citește. Tânărul care asistă și el la derularea memoriei ecranizate a vârstnicului și îl ajută pe acesta în demersul său de recuperare a imaginilor vieții sale trecute (el fiind decedat și în această scenă își revede viața post-mortem) i-a cunoscut soția cu ani în urmă. Fig.1 este un POV retroactiv căci descoperim în fig.2 contextul de vizionare care îl are pe vârstnic drept punct de referință. Fig.3 însă prezintă o ambiguitate de atribuire. Este ea concepția de realitate a vârstnicului sau, altfel spus, imaginea profilată (ce reprezintă o reprofilare a figurii 1) accesibilă strict prin punctul de referință al personajului în vârstă? Reprezintă ea reprofilarea subiectivă a imaginii din fig.1 operată de către vârstnic? Sau este ea indicele profilării subiective a personajului tânăr care se concentrează asupra trăsăturilor și gesturilor femeii din imagine? Este Fig.3 un POV al tânărului? Fig.3 reprezintă un obiect al privirii ce schematic evocă un conceptualizator. Fig.2 fuzionează în acest rol 2 conceptualizatori.

Desigur că imaginea recadrată din fig.3 aparține în primul rând camerei de filmat de *atunci* care a recadrat scena intimă sau a camerei de *acum* care recadrează imaginea de pe ecranul monitorului. Ținta este figura femeii iar punctul de referință este fie un protagonist fie celălalt.

Camera și centrul de profilare

În film poziția și mișcarea camerei caracterizează scena reprezentată în imagine. Obiectul reprezentat în imagine este centrul de profilare și complementul expresiei *aproape de*. Așa cum *ușa* este un element autonom care elaborează landmarkul structurii prepoziționale $X^{\text{ - traiector dependent}}$ *aproape de* $Y^{\text{ - landmark autonom}}$. Expresia desemnează o relație spațială (vezi Langacker 2013: 202-203). La un nivel superior *X* = *masa* este centrul de profilare iar expresia *aproape de ușă* reprezintă un modificator (ca *roz* din *pește roz*). Cum am văzut Langacker există două interpretări ale expresiei locative. Una în care ușa elaborează ceea ce este schematic în elementul centru de profilare (un landmark e-site) și o alta în care structura prepozițională relațională este cea care elaborează ceva imanent și schematic din structura internă a obiectului reprezentat (vezi Langacker 2008: 200-201). În acest caz *aproape de ușă* este o concepție mai elaborată și mai detaliată decât elementul „modificator”, *ușa*. Expresia funcționează ca un centru de profilare iar *ușa* ca un modificator ce caracterizează. Prin analogie, în cazul expresiilor vizuale în care o cameră este relaționată cu un obiect reprezentat, putem considera că avem două trasee de conceptualizare diferite. Una în care *ușa* este complementul elementului relațional exprimat de poziția camerei (cadrarea și compoziția cadrului cinematografic) și elaborează un landmark schematic ale acestei expresii, dar putem considera și că expresia formată din caracteristicile compoziționale ale camerei **elaborează ceea ce este spațial imanent în obiectul reprezentat ca modificator**. Această elaborare ține de concepția construalului. Centrul de profilare autonom este elaborarea camerei.

Totodată camera, astfel definită, pe de o parte, are un aspect de subiectivitate (este o subiectivitate opusă obiectivității obiectului reprezentat) și, pe de altă parte, reprezintă un amalgam în care calitățile obiectului sunt transpuse sub forma calităților cadrării statice sau mobile. Altfel enunțat calitățile obiectului reprezentat sunt, ca și qualia, aspecte ale cadrării. Un obiect nu este vizionat în sine ci numai prin intermediul imaginii. Obiectul perceput de spectator pe ecranul cinematografic nu este, cum apărea în exemplul de mai sus, o *ușă* ci *aproape de ușă* sau *aceasta e o ușă*. Experiența de conceptualizare a obiectului în sine este diferită de conceptualizarea cadrată spațial static sau mobil a obiectului.

Pentru a ilustra aceste afirmații să vedem două exemple de cadrări în care trăsăturil compozițional obținute prin prezența camerei sunt proiectate sau cartografiate asupra obiectului reprezentat și a scenei imaginate. David Bordwell în analiza sa a filmelor lui Wes Anderson, *Moonrise Kingdom* (2012) și *Grand Budapest Hotel* (2014) (http://www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/ ; http://www.davidbordwell.net/blog/2014/03/26/the-grand-budapest-hotel-wes-anderson-takes-the-43-challenge/) remarcă utilizarea compozițiilor planimetrice cu simetrie bilaterală marcată și a camerei poziționate în unghiuri drepte ce evocă compozițiile lui Buster Keaton. Această poziționare amintește de ilustrațiile cărților pentru copii (*modern fairy tale*). Dar, element semnificativ pentru demonstrația prezentă Bordwell vorbește și de **cadrarea comică** (*funny framings* ; la Jacques Tati, Buster Keaton, frații Coen http://www.davidbordwell.net/blog/2007/04/30/funny-framings/). De exemplu cadrările cu focala extrem de largă pot fi resimțite ca inerent comice ori tablourile geometrice pot genera umor. Poziția spațială a camerei de filmat profilează o caracteristică comică a situației reprezentate.





Punctul de referință secundar și primar

Obiectul reprezentat este punctul de referință (R) – un landmark spațial – necesar pentru a specifica un domeniu de căutare conceptuală (D) în care se găsește ținta (T). T ocupă o locație accesibilă prin R. R este landmarkul iar T este traiectorul (*unicornul* Ținta *este aproape de* Dominionul *ușă* Referința). R este invocat de către Conceptualizator ca punct de referință pentru a „ancora” domeniul de căutare. (vezi Langacker 2009: 99 sq). Expresia de existență este o specificare locativă maxim schematică. Asemenea puncte de referință secundare apar în planurile cinematografice în care, după o tăietură de montaj, camera pornește o mișcare de explorare a spațiului diegetic cu punct de pornire un detaliu din scena reprezentată (ocurența).

Dar se poate produce și o „schimbare de profil de la relația în care T este situat în raport cu R (n.m. să spunem *unicornul* în relație cu elementul punct de referință, *ușa*) la o relație asociată în care R controlează (oferă un acces mental către T)”. În această perspectivă R nu mai este landmarkul ci reprezintă traiectorul, codificat ca subiectul gramatical, iar T rămâne landmarkul (Langacker 2009: 107-108; 142). Punctul de referință al concepției este în aceste cazuri cel care „posedă” imaginea ca in planurile cinematografice de tip POV. Punctul de referință identificat ca traiectorul expresiei relaționale devine un controlor activ cu „acces de tip fizic, social și/sau de experiență la T”. Punctul de referință primar este, în acest caz, experimentatorul scenei reprezentate (ocurența), adică agentul care performează o acțiune sau are o experiență mentală. În acest caz dominionul nu mai este interpretat doar în termeni pur spațiali ci factorii experimentali domină (105-6).

Capitolul 7 - Metafora cinematografică

The Seventh Continent (Michael Haneke, 1989)

“*the cinema, death at work*”
Jean Cocteau (apud Elsaesser 2005 :429) Leo Serban 2009 :140

Despre metaforă

O manieră alternativă de a discuta despre metaforă în film constă în utilizarea noțiunilor de **spații mentale** și de **integrare conceptuală** (Fauconnier 2007:351-376; Turner 2007: 377-393; Forceville & Eduardo Urios-Aparisi (eds.) 2009). Pornind de la Teoria Metaforei Conceptuale dezvoltate de Lakoff și Johnson putem considera că metafora este o manieră de a gândi (Lakoff 1993:210). Ea reprezintă înțelegerea și experimentarea a unui tip de lucru în termenii altuia (Lakoff & Johnson 1980:5 ; Grady 2007:188). Gândirea umană se bazează pe un mecanism conceptual metaforic care nu este restricționat la modalitatea lingvistică (Forceville 2009:4). Metafora nu este inerent un fenomen lingvistic. Ea poate fi concepută ca un patern de gândire ce se poate exprima în forme non verbale, prin imagini și gesturi (Grady 2007:189). O noțiune centrală a metaforei conceptuale este cea a cartografierii. Termenul reprezintă stabilirea unor corespondențe între idei.

O formulă schematică a metaforei poate fi reprezentată ca „A este B”. A este **ținta** metaforei iar B este **sursa** ei. De exemplu în metafora : VIAȚA ESTE O CĂLĂTORIE „călătoria” este domeniul sursă iar „viața” este domeniul țintă. De exemplu metafora devine manifestă într-o frază de genul : ”El este la *o încrucișare de drumuri*” în care o stare mentală (ezitarea) este concepută ca o locație în spațiu. Sursa unei metafore este pusă în prim plan și descrisă (este descriptibilă sau reprezentată). O țintă în general abstractă este conceptualizată în termenii mai concreți ai sursei. Metaforele creative proiectează trăsături sau aspecte ale sursei asupra țintei (Forceville 2009:12) (Evans 2006 :299). Trăsăturile, proprietățile sau aspectele sursei, înainte de a fi cartografiate pe o țintă, sunt relaționate metonimic în interiorul sursei. Metonimia este de înțeles ca o cartografiere interioară a unui subdomeniu dintr-un domeniu de experiență sau conceptual (Urios-Aparisi 2009:98). Metonimia pune în prim plan sursa și duce în fundal ținta. De exemplu a utiliza termenul de „încă un watergate” pentru calificarea unei situații date reprezintă profilarea unui subdomeniu (localizarea geografică) pentru un domeniu mai comprehensiv (activitatea politică și acțiunea de spionaj ilegală care duce la un dezastru politic).

Câteva exemple de metafore sunt UN ARGUMENT ESTE O CĂLĂTORIE, IUBIREA ESTE O CĂLĂTORIE, CARIERA ESTE O CĂLĂTORIE, EMOȚIILE SUNT FORȚE ; VIAȚA E O CĂLĂTORIE ; VIAȚA E O SCENĂ ; SUCCESUL E SUS ; A ÎNȚELEGE ESTE A VEDEA. Anumite metafore non-verbale și multimodale reliefează apecte ale metaforelor conceptuale care nu sunt ușor de exprimat în forma lor verbală (de exemplu PUTEREA ESTE MARE ; A FI ONEST ESTE A FI DREPT – în accepția sa spațială) (Forceville 2009:13). Oamenii, pentru a înțelege concepte abstracte (de exemplu VIAȚA, TIMPUL sau EMOȚIILE), le

înțeleg în termenii unor fenomene concrete [73] . Pentru a descrie metafora putem folosi modelul **amestecului** (*blending theory*) dezvoltat de Fauconnier și Turner (2002). Aici în loc de a defini un domeniu sursă și unul țintă teoria descrie două spații mentale **input** care sunt combinate pentru a genera un spațiul mental conceptual **amestec**. Cele două spații input au trăsături comune (un spațiu **generic**) și, prin cartografierea unor trăsături de la un spațiu la altul, combinația nouă permite generarea unui spațiu amestec. Metafora este o submulțime a categoriei de amestec conceptual care produce mai multe tipuri de spații mentale amestec. Este de notat că metaforele vizuale permit inversarea țintei și sursei (Forceville 2009:24), dar nu în același timp (relația dintre țintă și sursă este ireversibilă) (33). Elementele de similaritate nu sunt restrânse la proprietăți, ci și la relații dintre obiecte, situații și relații dintre obiecte și situații cu atitudini emoționale, dorințe și dispoziții comportamentale ale oamenilor. Cartografierea poate cuprinde structuri de relații interne unui spațiu input (un cadru, script sau un sistem descriptiv) (Forceville 2009:29 ; v și Grady 2007:191).

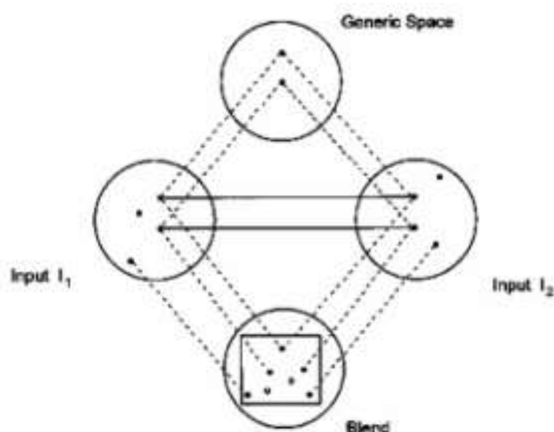


Figure 15.1. The basic diagram

În cazul interpretării metaforice a unor imagini trecerea de la o interpretarea referențială (denotativă) a imaginii la una metaforică (conotativă) asociată unei procesări inferențiale poate fi generată sau provocată de „detectarea unei incongruități" între „referenții vizuali prototip înmagazinați în memorie activați în percepția imaginii și configurația actuală vizuală a imaginii care formează metafora (Forceville 1996:115 ; Yus 2009:155) [74] . Imaginea mentală a unui obiect înmagazinată în memorie conține elemente vizuale și atribute tipice (sau schematice) ale obiectului dat. Referentul prototip al unei imagini de pisică va conține atribute tipice ale pisicilor care permit o recunoaștere rapidă (tip de păr, culoarea, urechile, ghearele, coada, forma, labele). Deasemenea imaginea prototip schematică va conține și o sintaxă vizuală tradusă sub forma obiectelor tipic asociate obiectului. Așteptările de asociere a obiectului cu un scenariu tipic care cuprinde și alte obiecte care formează o sintaxă vizuală prototip (pisica pe o ramură, pe acoperis, pe o pernă, jucându-se cu un ghemotoc) (Yus 2009:154) [75] . Prezența sau absența trăsăturilor din cele două categorii (referent vizual prototip

[73] Conceptele abstracte sunt mai „dispersate" pe o serie de situații ori experiențe exemplificatoare (Barsalou 2005:131) iar metaforele pot pune în relief anumite aspecte ale conținutului conceptual al acestora (133). Reprezentarea noțiunilor abstracte este mai complexă fiind mai puțin localizată în contexte situaționale decât conceptele concrete și se focalizează mai mult asupra „asupra conținutului social, evenimențial și introspectiv" (157). Pentru unificarea unor experiențe mai variabile și mai diferite asociate noțiunilor abstracte limbajul și etichetarea lingvistică joacă un rol esențial de „lipire" (Borghi & Binkofski 2014:19-21).

[74] Altfel spus detectarea unei anomalii într-un sistem descriptiv generat atât natural cât și convențional / cultural (ceea ce este „out of place", straniu sau inconsistent) determină o reevaluare a modului de lectură.

[75] Pentru Barsalou (2005 :157) reprezentarea conceptuală are forma unei situații percepute iar o categorie dată este concepută intr-o situație relevantă, nu izolată : „atunci când oamenii conceptualizează noțiunea de SCAUN ei încearcă să

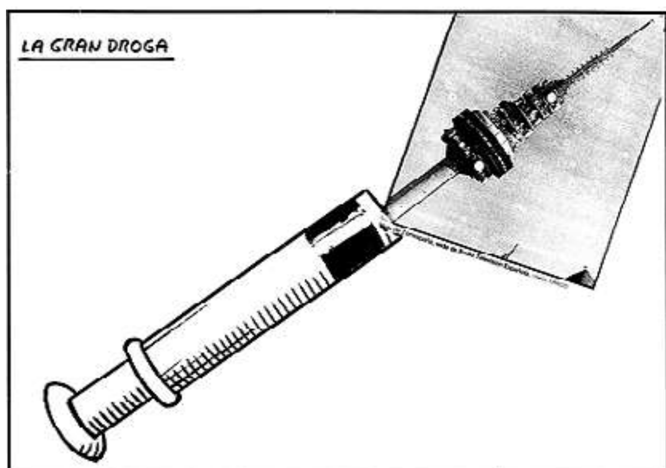
şi sintaxa vizuală prototip) se potrivesc unor scheme înmagazinate în memoria spectatorului şi facilitează recunoaşterea obiectului (Evans 2006 :221 sq ; 240 sq). Grade de iconicitate pot fi astfel identificate. Incongruitatea este numită de Yus ca **indicator ad-hoc** şi este definită ca o aranjare vizuală ori o configurare creată de o instanţă auctorială cu o intenţie sau scop comunicativ şi alertează spectatorul pentru a produce un efort mental conceptual inferenţial care va căuta potrivirea metaforică cea mai economică în termenii de efort mental şi cea mai relevantă pentru cartografierea de la imaginea sursă la o imagine ţintă (Yus 2009:155). Pentru Roger Odin (2000) aceşti indicatori sunt **consemne de lectură**. Deseori, în cazul metaforei vizuale, cele două domenii conceptuale pot fi perceptual prezente ca imagini ce permit recunoaşterea a doi referenţi diferiţi coexistenţi în acelaşi cadru. Ele pot fi fuzionate sau separate. Un caz extrem de fuzionare a două imagini şi doi referenţi e format de imaginea duck-rabbit a lui Wittgenstein. In cazul opus una dintre imagini este absentă. Relaţia dintre imaginea sursă şi cea ţintă este formată pe baza unei operaţii inferenţiale asupra informaţiei enciclopedice a referentului său prototip (ceea ce am numit sistem descriptiv) (Yus 2009:156).

Indicii care orientează spectatorul în faţa unei metafore vizuale sau în conceperea unei similarităţi între două domenii conceptuale sunt : **asemănarea perceptuală** (două lucruri sunt asemănătoare prin dimensiuni, culoare, poziţie, postură, textură, materialitate sau manieră de a fi reprezentate) ; **satisfacerea unei poziţii funcţionale într-un context dat** (a pune un obiect într-un context poate evoca un alt obiect pentru care contextul dat este natural sau convenţional) ; **indici simultani** (două lucruri sunt semnalate în moduri diferite ; identificarea metaforică este obţinută prin reprezentarea ţintei şi sursei în acelaşi timp) (33). (v şi Yus 2009: 153 sq). Totuşi, în cazul extrem, orice două lucruri juxtapuse pot fi înţelese ca având o relaţie metaforică. Astfel, dacă cineva spune „viaţa este un fruct kiwi", atunci se pot elabora trăsăturile comune cu ajutorul cărora se stabileşte un teren comun pentru o cartografiere metaforică de la un domeniu la altul. In aceste condiţii limita unei interpretări metaforice ar fi imaginaţia şi abilitatea de a interpreta expresiile bazate pe contextul pragmatic (Grady 2007:197).

Un exemplu de metaforă vizuală găsim la Yus (2009 :157) ce ar putea fi rezumată ca MEDIA TELEVIZUALĂ ESTE UN DROG. În imagine o seringă are la capătul său în loc de ac un turn de televiziune. Pentru Yus incongruenţa reprezentării grafice a domeniului sursă (seringa) este un indicator ad-hoc care alertează şi incită la o lectură metaforică a domeniului ţintă (televiziunea). Este de remarcat că seringa este un metonim al drogului în general iar turnul de televiziune este un metonim interior domeniului „mass media televizuală". Este de remarcat că un domeniu semantic evocat de un metonim este un cadru care schematizează elementele şi entităţile asociate unei scene date precum şi relaţiile dintre ele (v Evans 2006 :222). Domeniul conceptual evocat poate cuprinde atât trăsăturile fizice ale obiectului cât şi situaţiile în care el se poate manifesta (un concept conţine o simulare de situaţie care cuprinde entitatea, decorul, evenimentul din care poate face parte şi informaţia relevantă pentru o activitate organizată în virtutea unui scop precum şi starea mentală a agentului (Barsalou 2005 :134) ; el este „o colecţie extinsă de reprezentări situaţionale") (Barsalou 2005:156) [76] .

simuleze nu numai un scaun, ci o situație perceptuală mai completă ce include spațiul înconjurător precum și agenții relevanți, obiecte, evenimente și stări introspective".

[76] Despre simulări și experiențe senzorial motorii la Barsalou (Borghi & Binkofski 2014 :61 sq ; 98 sq)



Filmul lui Haneke, citit în modul metaforic, reprezintă un spațiu țintă abstract (**FILMUL** ori ARTA VIZUALĂ) cu ajutorul unui spațiu sursă concret (EVENIMENTELE DIN VIAȚA UNEI FAMILII sau VIAȚA). Un tip de metaforă similară apare în discursul publicitar al mărcilor comerciale. O marcă poate fi concepută cognitiv cu ajutorul unor metafore de genul MARCA ESTE UN ORGANISM VIU sau, mai specific, MĂRCILE SUNT OAMENI (Koller 2009 :45-6). Deseori companiile sunt reprezentate sub forma COMPANIA X ESTE O ECHIPĂ ; COMPANIA X ESTE UN ALERGĂTOR. Discursul publicitar dezvoltă (declină) scenariul sportiv al alergătorului. Deasemenea Urios-Aparisi analizează metafora publicitară AUTOMOBILUL ESTE O PERSOANĂ / UN ATLET (2009:100-2). Lectura metaforică este provocată fie de un element aflat în incongruitate într-un sistem descriptiv dat, fie de un consemn de lectură datorat genului discursiv ori contextului pragmatic de receptare a discursului, fie datorită faptului că, citită decontextualizat, imaginea nu este suficient de relevantă și atunci spectatorul aplică trepte interpretative inputului sau procese de recategorizare. Spectatorul, în căutarea relevanței, va genera un concept* ad-hoc (Yus 2009:167-8). Pentru aplicarea relevanței spectatorul va aplica o schemă de înțelegere a unui act discursiv (adică va imagina un conceptualizator și un act de vorbire, un scenariu de act de vorbire) (Yus 2009:148-9) [77] .

Schema

Metafora implică extensia de la un *standard* (sensul literal sau sursa metaforei) care este o **schemă** față de ținta (sensul figurat sau o elaborare ori o instanță a schemei) (Tuggy 2007:102 sq). În metaforă configurația cognitivă definită (*designated cognitive configuration*) sau **profilul** poate fi înțeles ca o structură invariantă ce rămâne constantă față de **baza** conceptuală (domeniul conceptual) care se schimbă în procesul de alternanță de la sursă la țintă. În metaforă o schemă coerentă (C) e extrasă din sensul literal/figurat (A și B sau standardul și ținta) care sunt considerate subcategorii sau instanțe ale ei. In cazul nostru domeniul conceptual „VIAȚA" (A) este sursa metaforei care impune configurația cognitivă (profilul) care va fi cartografiată pe domeniul țintă, „FILMUL" (B), care va fi o elaborare sau o instanță a categoriei „viața". Percepția similarităților sau a corespondențelor antrenează mecanisme conceptuale care „funcționează similar cu recunoașterea de obiecte" (Coulson 2000b:182). Mecanismul de cartografiere are ca rezultat extragerea unei scheme sau spațiu generic (C) care are ca instanțe atât sursa cât și ținta. Această schemă am notat-o ca „filmul*" [78] . Recursiv, în filmul

[77] Pentru teoria relevanței vezi Sperber & Deirdre (1986, 2012).

[78] Elementele analogice din cele două spații input („filmul" și „viața") sunt comprimate în spațiul amestec rezultant sub forma unei identități sau pseudo-identități etichetată ca viața*.

lui Haneke, această structură conceptuală este, într-o secundă etapă, sursa (A*) metaforei care are ca țintă domeniul „viața” (B). Cartografierea de la A la B reprezintă „ajustare focală” în care profilarea este dezangajată de entitățile din scena reprezentată (sistemul descriptiv sau domeniul cognitiv) și proiectată ca element structurant asupra unui alt domeniu conceptual (Tuggy 2007:104) fie că îl numim domeniu cognitiv, script, scenă, cadru, ICM, scenariu, câmp semantic potențial, spațiu mental sau sistem descriptiv.

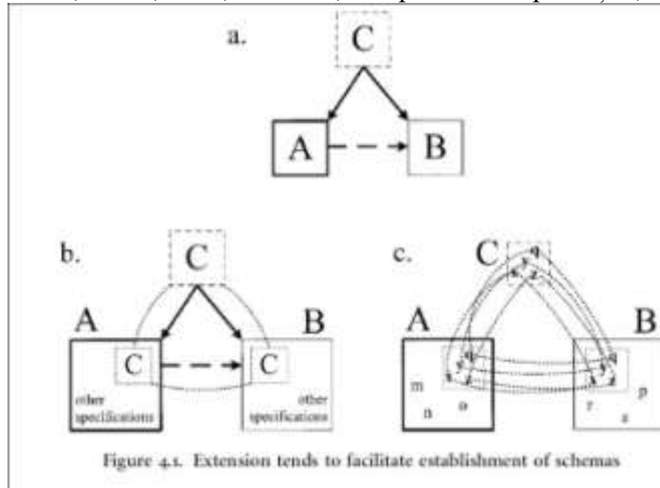


Figure 4.1. Extension tends to facilitate establishment of schemas

Domeniul cognitiv este, conform lui Ronald Langacker omniprezent: „unitățile semantice sunt caracterizate cu referință la domenii cognitive care pot fi orice concept sau sistem de cunoștințe care poate servi ca domeniu pentru acest scop” și, pentru Fillmore, „orice segment coerent de credințe, acțiuni, experiențe ori fenomene imaginative umane” (Tuggy 2007:104). Pentru Tuggy indiferent de modul în care le numim aceste domenii conceptuale sunt o „mulțime de concepte interrelaționate în care sau în relație cu anumite entități pot fi identificate pentru a fi profilate. Este o schemă specializată fără o profilare prespecificată” (104).

Amestecul emergent

Transferul de profil de la A la B și invers generează un spațiu amestec care conține aspecte selectate ale structurii fiecărui domeniul conceptual diferit (viața / filmul) și o nouă structură emergentă (Tuggy 2007:109 sq). **Amestecul** implică „stabilirea unor cartografieri parțiale între modelele cognitive ale diferitelor spații mentale din rețea și proiecția unei structuri conceptuale dintr-un spațiu în altul”. Exemplul este cel al două yachturi care au navigat de la San Francisco la Boston la distanță de un secol și care sunt reunite în amestecul care descrie un concurs dintre o navă și fantoma ceilelalte. Ilustrația este oferită de Tuggy (2007:110)

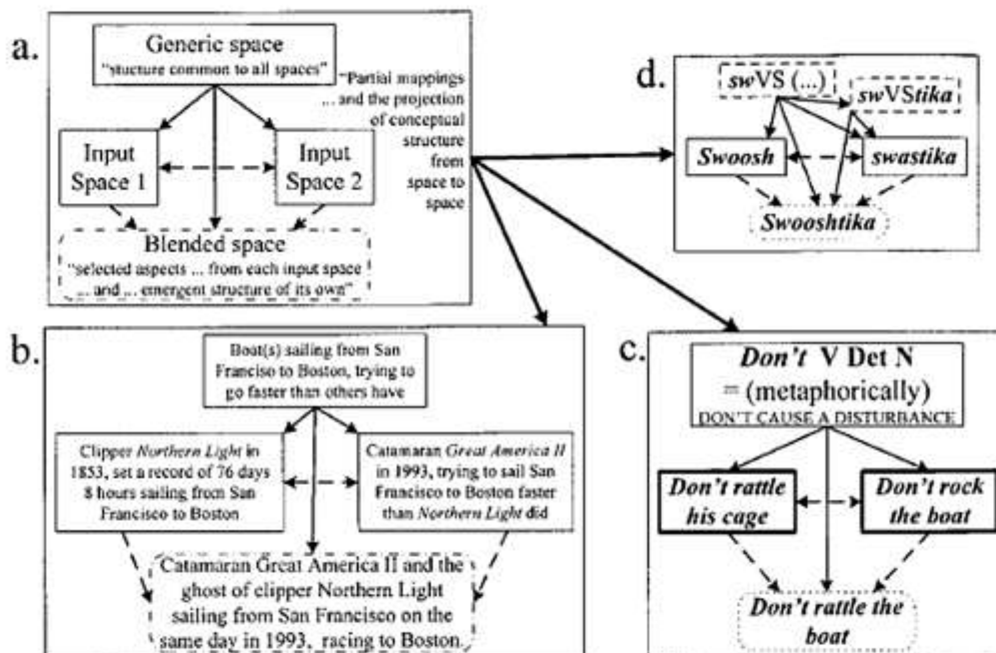
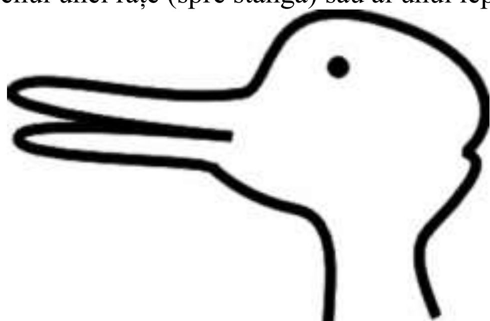
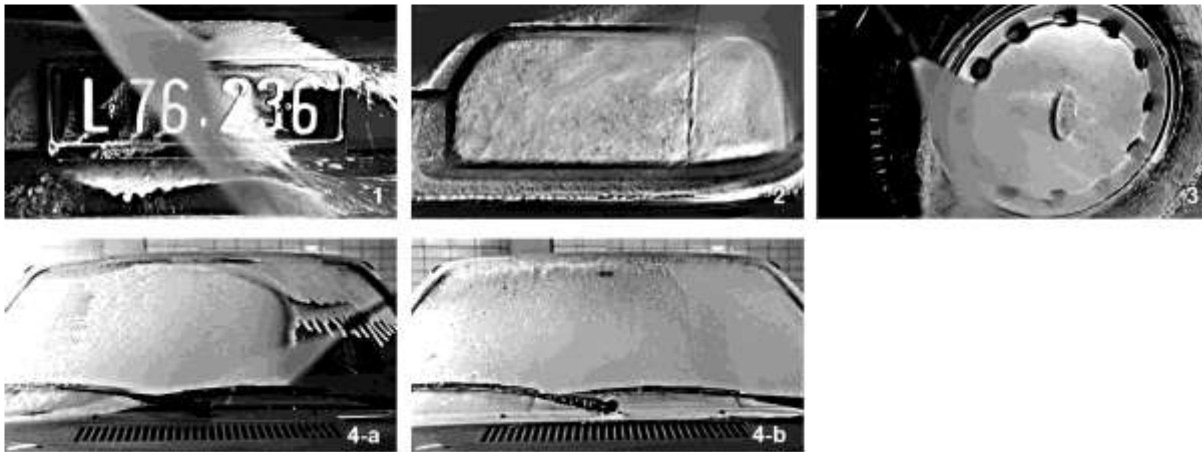


Figure 4.14. Blends

Amestecul rezultant conține relații de schematicitate între elemente, sancționări parțiale între structurile cognitive implicate. In cazul filmului lui Haneke sistemele descriptive implicate: „viața" și „filmul" (A și B) sunt interelaționate la nivelul unor substructuri care sunt puse în relație de cartografiere metaforică cu substructuri din domeniul corespondent. Dea lungul desfășurării filmului anumite substructuri (a1, a2, a3, ... an) sunt fie domeniu sursă fie domeniu țintă pentru substructurile sistemului descriptiv corespondent (b1, b2, b3, ... bn). În cele din urmă cele două mari domenii cognitive par să alterneze în poziția lor de sursă/țintă. Ele se aseamănă astfel figurilor ambigue unde, la nivelul percepției, putem alterna profilarea dintre figură și fundal. Un exemplu edificator este cel al figurii *duck / rabbit* al lui Wittgenstein care poate fi văzută alternativ ca desenul unei rațe (spre stânga) sau al unui iepure (spre dreapta):



Genericul



Primele patru planuri ale genericului sunt cadre analitice (*analitic cut*), descriptive, similare în compoziție, ce aduc în profil fragmentele metonimice ale unui automobil. Grafic cadrele **2** și **4** sunt similare : un cadru în cadru (fie farul mașinii fie luneta față privită din exterior). O singură mișcare este asociată obiectelor imobile : un jet de spumă „opacizează" elementele „ecran" (geamul care permite, prin transparență, viziunea a ceea ce este „înăuntru"). Spuma nu permite viziunea a ceea ce este înăuntrul mașinii.

Următorul plan (**5**) este un contra-plan fix secvență format din mai multe cadre atenționale [79] . Camera este fixată în interiorul mașinii în spatele a două personaje umane care privesc spre exterior și spre ecranul format de luneta față a automobilului [80] . Pe acest ecran se situează *mișcarea* (adică mobilitatea unor forme și figuri care devin treptat recognoscibile). Treptat geamul se dezopacizează prin dispariția spumei și lasă să se vadă periile mecanice care formează un balet abstract de culoare și mișcare (sau altfel spus un spectacol de film non figurativ, experimental). Între personajele din înăuntru care privesc spectacolul format pe ecranul geamului mașinii și dispozitivele mobile ale spălătoriei se constituie o opoziție în chiasm între elementul uman imobil (presupus animat) și un mecanic mobil (presupus obiect inanimat și imobil). Spectacolul pe care personajele îl privesc este cel al unui obiect inanimat mobil. În continuare prin suprascriere se imprimă genericul care ne indică faptul că avem în față „un film de Michael Haneke" și titlul acestuia „Al șaptelea continent". Să remarcăm că textul pune între paranteze vizualul din ecranul în ecran : „un film de [*ecranul și imaginea mobilă din interiorul său*] Michael Haneke". Este de remarcat emfaza textului de generic : „un film de …" care ne indică faptul că avem în față o mostră de film ; că nu suntem în fața unei povești sau a unei diegeze („acesta este un cuplu într-o mașină") ci în fața unui artefact, un obiect construit („acesta este un film"). Suntem invitați să vedem o realizare cinematografică ca artefact și nu să ne lăsăm captivați de o istorie ; să vedem aspectele formale ale obiectului și nu cele de conținut. Indicii cinematografici sunt inteligibili ca instanțe ale domeniului semantic „artefactul film" și nu ca reprezentări (simulări) ale unei diegeze de tipul „viața unei familii austriace".

---

[79] Un cadru atențional este un aranjament vizual constituit ca un gestalt, accesibil conștiinței. Structura unitară perceptuală conține atât așteptările create de discursul anterior și creează așteptări asupra discursului care va urma. Un plan secvență este format dintr-o suită discontinuă de cadre atenționale.

[80] Retroactiv planul poate fi un POV al fetei, Eva, dar în primele momente ale filmului planul nu are o atribuție subiectivă ci este un plan „naratorial" neatribuit vreunui personaj.



Planul **6** reprezintă o reluare a planului **4** și dezvăluie un cadru mai îndepărtat al automobilului, un plan de situare. În prima parte a planului textul genericului „opacizează” ca și spuma de la spălătorie imaginea automobilului iar în partea a doua, cu ajutorul unui panoramic lateral de urmărire a automobilului, camera cadrează și se oprește asupra unui afiș publicitar ce poartă titlul „*Welcome to Australia*”. Australia este al șaptelea continent.



Afișul e realizat în contrast cu imaginile anterioare. El prezintă un exterior în care se disting o plajă, valurile și, în planul trei, un munte. În prim plan se află mineralul pietrelor și al plajei, imobil, aflat într-o lumină clară, artificială – de „carte poștală”. În planul secund se disting valurile animate și apoi, în fundal, o coastă de munte profilată ca o umbră mineral imobilă. Afișul – generic – reia opoziția dintre animat /vs/ inanimat și între deschis-transparent /vs/ închis cromatic și opac. Imaginea, diegetic, este ambiguă. Avem în față un estuar și, în fundal, se vede coasta muntoasă a versantului opus sau – o figură imposibilă – apa mării se continuă în profilul muntelui ? Pe de altă parte artificialitatea sa contrastează cu imaginile spălătoriei. Este un peisaj situat într-un *acolo*, accesibil vizual și provocator imaginar, dar inaccesibil, fiind o imagine și nu o realitate [81] .

Planul final al secvenței de generic (**7**) este un cadru negru, opac ce interzice vederea și poate reprezenta ceea ce se numește o tăietură de montaj. Planul durează 12 secunde și, prin lungime, devine sesizabil nu ca o tăietură de montaj imperceptibilă, ci ca un plin perceptibil, ca o figură stilistică încorporată în textura filmului. Spectatorul vede o opacitate, o interdicție sau, în termeni vizuali, o cecitate a privirii [82] . Planul poate fi un plan strict abstract sau poate fi o mostră de taietură de montaj : „aceasta este o ”tăietură de montaj”.

[81] *Acolo* locativ pentru că imaginea este situată într-un alt spațiu (este despre un alt spațiu diferit de cel de *aici*) diferit de cel diegetic pe care îl ocupă personajele și un *acolo* de tip „imagine” pentru că are atributele unei imagini și nu transparența documentară a filmării unui spațiu diegetic prim. Imaginea este o mostră (*token*) de imagine a ceva și nu o e o pură imagine a acelui ceva.

[82] Bellour vorbește de tăietura de montaj irațională care se valorează în sine (Bellour 2009:259).



Despre metonimie

Metonimia, este definită în teoria cognitivă ca o schimbare a profilului într-un domeniu cognitiv ; „baza conceptuală rămâne stabilă iar profilul se schimbă” (Tuggy 2007:104). Baza conceptuală este ceea ce am numit **sistemul descriptiv**. Tuggy definește acest domeniu conceptual ca „un set coerent de concepte interelaționate în care sau față de care entități pot fi identificate (*singled out*) pentru a fi profilate. Este o schemă specializată care nu are o profilare prespecificată” (104). Aceste conceptualizări lipsite de profil sunt dificil de menținut ca obiecte ale concepției și nu sunt automatizate. Dar schematizările parțiale implicate în interiorul lor pot fi automatizate și înrădăcinate (*entrenched*). Dacă domeniile lipsite de profil sunt sau nu considerate scheme pentru elementele din interiorul lor domeniile profilate nu sunt. In cazul ROATĂ -- > AUTOMOBIL conceptul de „automobil” este coextensiv cu domeniul bază al celor două concepte implicate în schematicitatea parțială dintre ele (adică un vehicol cu roți). Baza comună a metonimiei în care partea (roata) ține locul întregului (automobilul) este un automobil care nu este profilat și nici nu are nici o subcomponentă profilată. Pentru Tuggy „acest concept poate fi activat ca o schemă pentru cele două semnificații metonimice relaționate, dar semnificația lui AUTOMOBIL, care profilează întregul, este un concept diferit tocmai pentru că este profilat” (104). Altfel spus sistemul descriptiv al automobilului care servește drept baza în interiorul cărei are loc o schimbare de profil este o conceptualizare diferită de semnificația profilată a roții și de cea profilată a automobilului (deși acesta din urmă ar fi coextensiv cu baza conceptuală comună). Conceptualizarea particular profilată este pusă apoi, ca domeniu sursă, într-o relație cu un domeniu țintă profilat (să spunem „rola pe care este înfășurată pelicula în camera de filmat sau în aparatul de proiecție”). Amândouă domeniile profilate sunt subdomenii ale sistemelor descriptive nonprofilate, schematice, generic definite, în cazul filmulului lui Haneke, ca fiind VIAȚA și FILMUL ori, în alți termeni, „condiția umană” și „cinematicitatea”.

O profilare particulară a unui element metonim (roata, luneta automobilului profilată din exterior sau din interior, placa de înmatriculare) generată de o figurare cinematografică particulară (o cadrare particulară) permite elaborarea unor corespondențe cu elemente metonim din baza conceptuală ori sistemul descriptiv al filmului (rola de film sau caseta cu peliculă, ecranul de cinema, clacul de la filmări).

Pentru exemplificare să vedem o modelizare a sistemului descriptiv (cadrul semantic) referitor la automobil (Evans 2006:225).

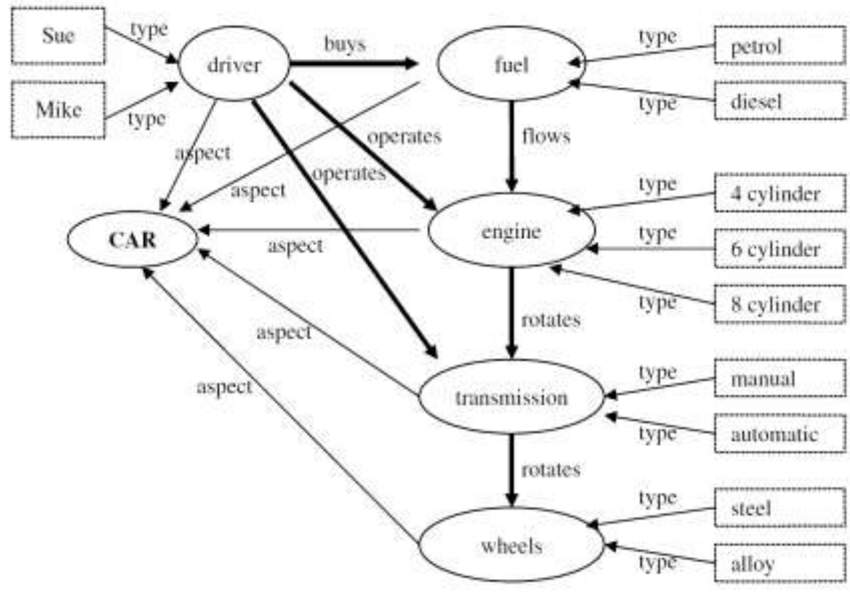


Figure 7.3 A partial frame for CAR (adapted from Barsalou 1992a: 30)

Spațiile input

Pentru o lectură metaforică a secvenței genericului o serie de similitudini sau corespondențe sunt descoperite între un domeniu conceptual sursă și un domeniu conceptual țintă, între cele două sisteme descriptive via elementele metonim. Sistemul descriptiv sursă fuzionează elemente de figurare sau de profilare cu elemente diegetice (calitățile sunt fuzionate în obiecte sau profilarea ori construalul permite accesul către o matrice conceptuală, sistemul descriptiv). Maniera de a reprezenta obiectul face parte din definiția enciclopedică a obiectului. Deasemenea imaginea cinematografică oferă indicii [83] care-i permit spectatorului să construiască sau să eșafodeze o concepție care este deseori mai complexă decât sensul literal codificat de imagini (v și Yus 2009:150).

Ipoteza care poate susține o asemenea lectură va cartografia de o manieră top-down domeniul ”familia în mașină la spălătorie” pe domeniul țintă ”filmul” sau ”dispozitivul cinematografic” („spectatorii în fața ecranului cinematografic”). De o manieră bottom-up o serie de elemente ale imaginii și diegezei sunt cartografiate pe domeniul țintă.

Domeniul sursă : VIAȚA	**Domeniul țintă : FILMUL**
Planul 1 – placa de înmatriculare	Clacul de la filmări
Planul 2, 4, 5 – luneta față a automobilului profilată din interior	Cadru în cadru și reprezentarea dispozitivului cinematografic al audienței din obscuritatea sălii aflată în fața ecranului pe care se desfășoară o serie de lumini în mișcare

[83] Indicii sunt configurații expresive sau paterne organizate ca gestalturi perceptibile în virtutea situării lor în domenii semantice (sisteme descriptive).

Planul 1-4	Tăieturi analitice de montaj
Planul 3	Rola de film
Spuma și textul genericului din planul 6	Trecerea alternată de la opacitate la transparență, de la non figural la figuralitate
Planul 7 – intervenție extra-diegetică ce poate fi atribuită unei instanțe narative	Tăietura de montaj cinematografică care poate indica retroactiv și statutul de mostre de cinematogaficitate și planurilor anterioare figurative
Planul 6_c afișul cu „Al șaptelea continent” dar și suprapunerea insertului verbal în planul 5_c	Spațiul imaginar, artificial al unui „A șaptea artă”

Rezultatul sau spațiul conceptual amestec poate fi notat FILMUL*. Domeniul conceptual „filmul*” este format metaforic din amestecul domeniului sursă prezent perceptibil pe ecran și cel țintă al filmului. Acest domeniu conceptual poate susține teza că filmului lui Haneke este un film despre film sau despre dispozitivul cinematografic, un **meta-film** [84] . Spațiul conceptual amestec FILMUL* conține o serie de trăsături sau proprietăți emergente ce apar în timpul înțelegerii sau conceptualizării, adică în procesul interpretării metaforei (Yus 2009:152).

Recursiv filmul lui Haneke vorbește despre film făcând sau punând în act un film. Pus în *abime* filmul* este produsul unui conceptualizator-realizator și al unei particulare puneri în act cinematografic a unei diegeze. Acest conceptualizator aduce pe ecran elemente (trăsături sau aspecte) din cele două inputuri – domeniul sursă și cel țintă - și produce un spațiu amestec pe care l-am numit FILMUL*. Dar, recursiv, acest nou spațiu input rezultant (FILMUL*) este la un secund nivel de lectură spațiul input sursă pentru o nouă metaforă care de astă dată are o direcție inversă de cartografiere. Spațiul țintă este povestea unei familii sau, în termeni mai generali, condiția umană. Rezultatul amestec metaforic este CONDIȚIA UMANĂ*. Indicii formali expresivi cinematografici prezintă ambiguitatea identificată în cazul ambiguității dintre figură /vs/ fundal. Ceea ce servește pentru profilarea spațiului țintă „filmul” este reprezentat de chiar indicii cinematografici diegetici sursă care profilează „viața”. Dar diegeza este profilată doar de structura cinematografic expresivă a filmului pe care îl vedem desfășurându-se pe ecran. Noul spațiu amestec transferă și comprimă elementele analogice existente din diegeză și din structura expresivă pentru a le transfera, ca profil, asupra unui nou domeniu i.e „condiția umană”

Filmul lui Haneke, de o manieră performativă, reprezintă sau filtrează de o manieră particulară modul de a concepe condiția umană care în acest mod devine un produs al FILMULUI* sau este înțeleasă prin filtrul conceptual al noii conceptualizări. Metafora secundă ar fi **VIAȚA** E <u>FILM</u>, adică o variantă a metaforei **VIAȚA** E <u>O SCENĂ</u>. Cu alte cuvinte condiția umană este o condiție filmică / cinematică. Sau, pus în alți termeni, condiția umană are trăsăturile artefactului cinematografic și al imaginii produse de film. Grady (2007:201) vorbește despre faptul că metafora conduce la reconceptualizarea domeniului sursă sau permite un feedback de la spațiul amestec la fiecare din cele două spații input. Totuși consider că avem două metafore fiecare având o cartografiere diferită : **FILMUL** E <u>VIAȚA</u> și **VIAȚA** E <u>FILMUL</u>.

Evans (2006 :297) aduce aminte exemplul a două metafore care posedă aceleași domenii conceptuale, dar sunt direcționate în „oglindă”: **OAMENII** SUNT <u>MAȘINI</u> și **MAȘINILE** SUNT <u>OAMENI</u> („**Ion** s-a <u>defectat</u>” și „**Automobilul** nu <u>vrea</u> să pornească în această dimineață”). Observația constă în faptul că diferite cartografieri au loc între cele două metafore. În prima atributele mecanice și funcționale ale mașinilor sunt cartografiate pe domeniul uman iar în exemplul secund noțiunile de dorință și voință sunt cartografiate pe domeniul mașinii. Deși împărtășesc două domenii fiecare metaforă este diferită căci se bazează pe cartografieri diferite.

---

[84] Un film al cărui generic poate fi citit în aceeași cheie a discursului metaforic despre cinematicitate este *Memento* (Christopher Nolan, 200).

In cele din urmă un exemplu cinematografic este oferit de Rohdin (2009:419) și este preluat din filmul lui Fellini, *Il Bidone* (1955). Protagonistul filmului, la finalul filmului, aruncă o ultimă privire către drumul de munte unde apare un grup de femei însoțite de copii. Finalul, citit simbolic, ilustrează viziunea personajului care, înaintea sa vede femeile ca „îngeri”. Metafora ar fi: **FEMEILE** SUNT ÎNGERI. In afara indicilor de lectură intertextuală (prezența în alte filme felliniene ale acestei metafore) cartografierea se bazează pe o corespondență grafică. Totuși metafora, în urma unei strategii de lectură alternativă este bi-direcțională și poate fi citită și invers : **INGERII** SUNT FEMEI.



Descoperim astfel bidirecționalitatea relației dintre domeniul sursă și cel țintă, [85] dar și faptul că interpretarea (hermeneutica) textului filmic depinde de un mecanism de cartografiere metaforică. În cazul interpretării, înterpretul „caută” un domeniu țintă care să fie compatibil cu domeniul sursă prezent și figurat pe ecran. În cazurile standardizate (locurile comune cultural) domeniul sursă activează un domeniu țintă. În alte cazuri însă efortul este de a propune și identifica indicii audiovizuali care pot susține o cartografiere a domeniului sursă pe un domeniu țintă.

Modul descriptiv și performativ de lectură

Coulson & Oakley (2000b:184-5) și Eve Sweetser (2000) vorbesc despre utilizarea descriptivă (*depictive*) sau performativă (*performative*) a limbajului și a imaginilor. Diferența dintre cele două moduri constă în relația cauzală concepută dintre două spații mentale, una pentru reprezentare și una pentru ceea ce este reprezentat. În enunțurile descriptive încercarea vorbitorului este de a „potrivi” cuvintele la lumea descrisă iar în enunțurile performative încercarea este de a conforma sau de a potrivi lumea la cuvinte [86] . Pentru afirmațiile descriptive spațiul reprezentat are loc înaintea spațiului care reprezintă, este ontologic antecedent. În afirmațiile performative spațiul reprezentat este cauzat de spațiul reprezentare; actul de reprezentare, prin performața sa, constituie (și performează ca un agent cauzal) structura spațiului reprezentat (Sweetser 2000) [87] . Această analiză a performativității este comună semnificației lingvistice și non-lingvistice. O pictură poate fi citită în modul descriptiv, performativ sau în cele două feluri. O pictură rupestră ce reprezintă un taur pe un zid de grotă poate descrie taurul care tocmai a fost vânat cu o zi în urmă sau poate să fie o urare de succes pentru vânătoarea viitoare. Deasemenea reprezentările metaforice pot fi utilizate descriptiv pentru a reprezenta o realitate care există deja sau pot fi utilizate performativ pentru a afecta o realitate. Sweetser notează că albul este folosit descriptiv de femeile care se căsătoresc pentru a reprezenta inocența lor și performativ de cei

[85] Martin Hilpert în cursul său online de lingvistică cognitivă menționează deasemenea acest fenomen al bidirecționalității dintre un domeniu sursă și un domeniu țintă ([18 :33], [19:37], 2015, *A course in Cognitive Linguistics: Metaphor* https://www.youtube.com/watch?v=R0BYLpwSM6E&index=2&list=PLKgdsSsfw-faeun9_0LVETPT-ZGpKptlj).

[86] Noțiunile utilizate, dar puțin citate în literatura de specialitate sunt elaborate de Searle (1983).

[87] Vezi și Langacker pentru care într-un performativ „eventul profilat este integral identificat cu evenimentul de vorbire însuși” (2009:157, 192, 284).

penitenți pentru a-i ajuta să se purifice. Relația de cartografiere dintre cele două spații – reprezentare și reprezentat – se bazează pe contiguitate, similaritate și analogie. În cazul filmului lui Haneke cele două direcții de lectură sunt asociate de o manieră **metaleptică**. O schiță din Marie-Laure Ryan (2006:214) este ilustrativă pentru acest dublu circuit de lectură sau de determinare dintre „filmul" și „viața".

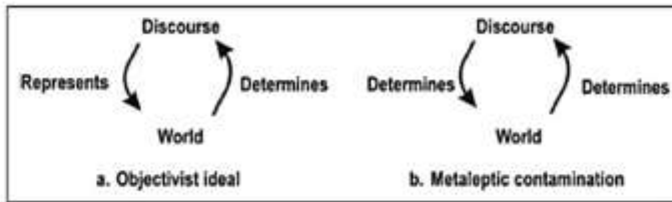


Figure 18. (a) Scientific realism; (b) scientific relativism

Altfel spus filmul lui Haneke poate fi o instanță a ceea ce Marie-Laure Ryan (2006:212-214) numea o **metalepsă ontologică** în care o deschidere între nivele poate opera o contaminare sau o interpenetrare a lor. Prin autoreferință domeniile ontologice sunt amestecate și astfel „conținutul imaginii nu mai este determinat de referent ci mai degrabă construcția imaginii determină comportamentul referentului". De o manieră auto-referențială ceea ce este referentul imaginii din filmul lui Haneke este în același timp utilizat (*use*) și menționat (*mention*).

Reluând ca citat un fragment din analiza lui Roger Odin a filmului lui Jean Epstein, *Le Tempestaire* (1947) putem considera că și filmul lui Haneke pare „un discurs asupra mașinii cinema ca mașină filozofică; o mașină care, departe de a se mulțumi a reproduce lumea, o interoghează, într-un cuvânt, gândește" (Odin 2000:122). Filmul nu ține un discurs despre cinema ci „este, în sine, discurs despre cinema. El se referă la o realitate pe care o constituie el însuși. Actul de a enunța se identifică cu enunțul actului (...) pe scurt, filmul face ceea ce spune" (2000:123). Ca și text performativ filmul lui Haneke se focalizează asupra travaliului enunțării cinematografice. Performativul este auto-referențial – se referă la o realitate pe care o constituie el însuși - și asta din faptul că este „efectiv enunțat în condițiile care-l formează ca act".

Odin menționează ca factor ce determină lectura performativă a peliculei momentele de defazaj ale spectatorului care raționalizează sau interpretează elemente sau trăsături din diegeză și din suportul expresiv (domeniul sursă al metaforei) ca fiind manifestări ale sistemului descriptiv pe care l-am identificat cu FILMUL* (domeniul țintă). Totodată am identificat în procesul interpretativ o etapă secundă care este constituită dintr-o inversare a traiectoriei metaforei în care domeniul țintă conceput devine domeniul sursă cartografiat pe domeniul țintă CONDIȚIA UMANĂ*. Cadrele finale ale filmului lui Haneke – prin interpelarea privirii - însă pot duce cu gândul la condiția spectatorială.

Travaliul filmului după Thierry Kuntzel

Putem aminti aici analiza de referință a lui Thierry Kuntzel (1972, 1975) – de inspirație freudiană - care consideră că, prin acțiunea de imobilizare a fluxului cinematografic, criticul poate descifra semnificația peliculei. Analiza criticului tinde a descoperi un „genotext" aflat sub aspectul fenomenologic al sistemului semnificant filmic. Acesta este identificat ca fiind produsul mecanismelor de condensare și deplasare semantică (la fel ca și în cazul travaliului visului din perspectiva lui Freud). Analizele sale textuale la filmele *M* (Friz Lang, 1931) și *The Most Dangerous Game* (Irving Pichel, Ernest B. Schoedsack, 1932) caută să identifice travaliul metaforei în interiorul activității filmului. Filmul, pentru Kuntzel, poate fi caracterizat ca fiind format de o serie de "conglomerate semice sau constelații" pe care putem să le considerăm ca precursoare noțiunii de sistem descriptiv. Noțiunea de constelație la Kuntzel, care o înlocuiește pe cea de semn, dă seama atât de eterogeneitatea semiotică a filmului cât și de diseminarea semnificației în multiple materii ale expresiei (coduri specifice și nonspecifice filmului, grafice, iconografice, aurale). Deplasarea de la o constelație la alta

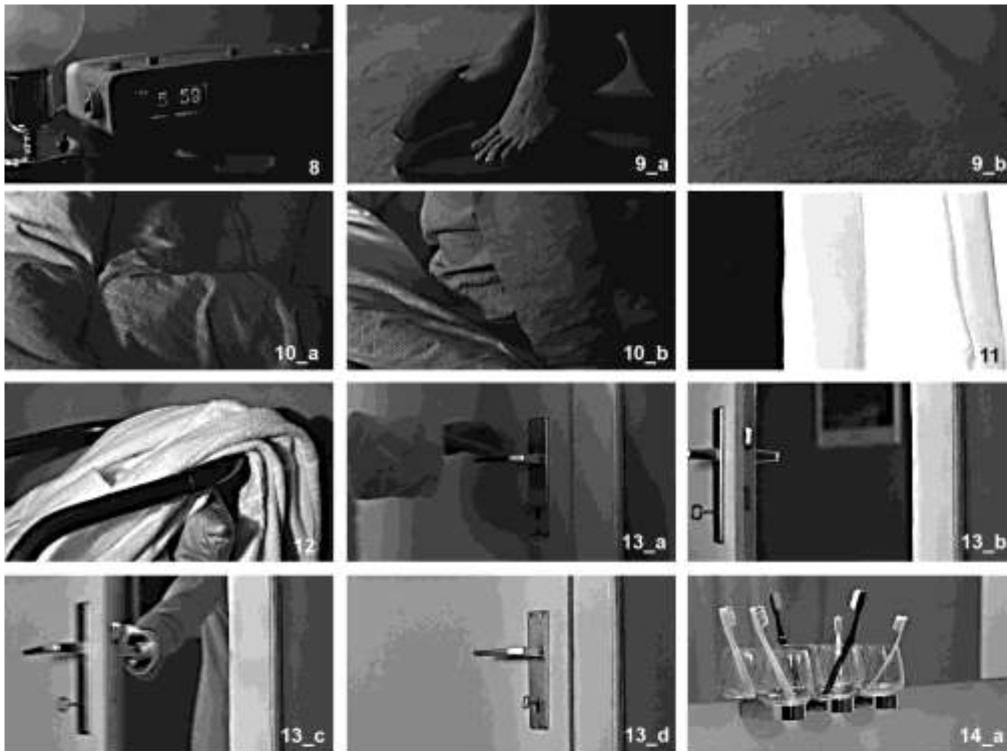
ori de la un motiv la altul reprezintă o mobilitate liberă care se mută de la o modalitate de expresie la alta. Această deplasare este de conceput ca o deplasare metaforică ce susține, paralel cu succesiunea narativă, traseul de semnificație al filmului. Inceputul filmului *The Most Dangerous Game* condensează și generează metaforic textul filmic ulterior. Lectura lui Kuntzel este o activitate de construcție figurală care nu mai este lineară, progresivă sau formată prin adăugire. Această lectură aparține unui subiect fragmentat, nonidentic cu sine (așa cum îl identifică teoria psihanalitică sau este, în glosa lui Jacques Derrida, subiectul „scriiturii"). Spațiul și timpul citirii filmului sunt de înțeles ca o activitate de repetiție și rememorare unde deplasarea servește nevoii de cenzură psihanalitică iar condensarea servește la figurarea dorinței. Figura inițială a filmului dezvoltă o matrice fantasmatică care va da formă și mișcare relațiilor de dorință din ficțiune ; „matricea tuturor următoarelor reprezentări narative și secvențe" (Kuntzel 1975: 20) („Matrice. Atemporalitate. O structură goală care va fi umplută de maniere diferite de viitori actanți ; o matriță în care se vor mula diversele narațiuni"). Travaliul de transformare are loc de la un element manifest la altul (19). Semnificația este „ancorarea progresivă a sensului (definirea progresivă a enigmei)" (24). Secvența narativă servește a face "figura inițială de citit" ori „a vectoriza tabularitatea inițială a filmului" (25). Prima secvență a filmului, genericul, este o entitate autonomă care este validă, prin deplasare metaforică, pentru întregul film („separând, legând ; tăind, lipind ; plasând segmente distincte cap la cap pe axa lineară a progresiei – a timpului, narațiunii, misterului, emoției, semnificației") (25). Secvența clasică este reuniunea a două tendințe : „în timp ce e prezentată ca autonomă, ca un segment detașabil, narativ și formal autosuficientă, este în același timp o legătură într-un lanț" (25) conform unui aranjament de scenă în care consecuția continuă prezintă un întreg spațio-temporal experimentat ca fiind fară elipsă (*faultless*)" (33). Kuntzel continuă și notează repetiția, reluarea și răspunsul dintre prologul filmului și narațiunea primară a filmului (vânătoarea) ; reluarea elementelor din generic și din prolog care sunt reînscrise în film. Secvența din prolog repetă filmul, dar de o manieră diferită, el fiind produsul unui travaliu de deplasare. (59). Ceea ce este prezent în secvența inițială a filmului va fi de nerecunoscut în secvențele ulterioare datorită acțiunii deplasării și condensării, alunecării și supraimpunerii elementelor (60-61), dar receptat de spectator ca un fel de déjà-vu. În desfășurarea filmului ceea ce apare „a fi văzut nu este altceva decât ceea ce am văzut déjà în momentul în care am fost informat că filmul va începe". Astfel filmul este straniu (*uncanny*) „deoarece constituie o punere în scenă a „iubirii" mele pentru cinema ; adică ceea ce mă duc de fiecare dată să văd (din nou) cu fiecare nou film ; propria mea dorință – nesfârșit repetată – pentru re-prezentare" (63). Altfel spus spectatorul vine să vadă că a venit să vadă (ceea ce generează și impresia de gol). Vom vedea că finalul filmului lui Haneke la rândul său deasemenea poate fi citit ca o punere în scenă – metaforică – a teoriei lui Kuntzel.

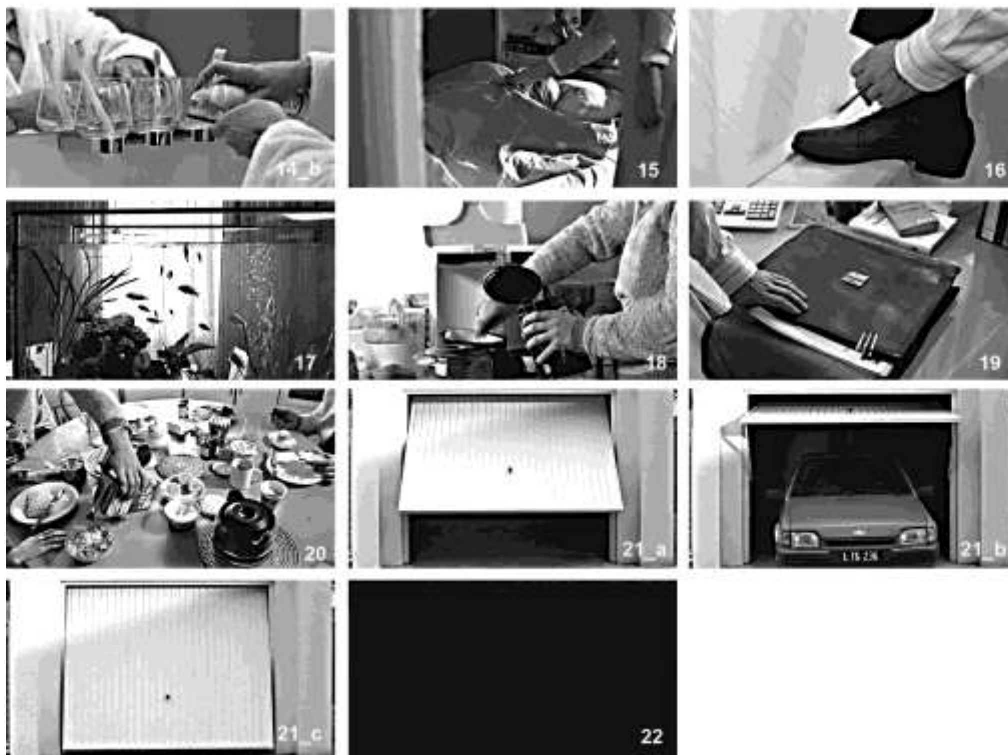
Scena 2 – trezirea familiei Georg

Planul **8** este similar planului **1** și reprezintă o reluare a claclului cinematografic care marchează începutul unei noi scene. Planurile care urmează sunt tăieturi metonimice ale scenei. Pe ecran apar doar fragmentele corporale ale personajelor. Planurile conțin două cadre atenționale: unul în care nu apare decât obiectul inanimat lipsit de mișcare (podeaua, cearceaful, perdeaua, ușa, paharele cu periuțele de dinți, mașina de cafea, servieta, masa și ușa garajului) și un al doilea în care un fragment corporal uman face o acțiune (picioarele în papuci, mâna care deschide ușa, apucă periuțele de dinți, leagă șireturile, toarnă cafeaua sau introduce dosare în servietă). Planurile **13** și **21** introduc o autonomie a inanimatului mobil (ușa din apartament și ușa garajului), un inanimat dotat cu o mobilitate mecanică autonomă de un agent uman. La fel ca și spuma albă din scena genericului, un obstacol opac abstract pregătește intrarea în imagine a unui figurativ. Planul **11** doar introduce „cortina" albului perdelei ce reia albul covorului din planul **9**_b sau albul ușii din **13**_b și **13**_d. Planul **21** reprezintă trecerea mecanică de la opacitatea albului la figura automobilului care intră în cadru urmată de închiderea porții metalice a garajului.

Să remarcăm în continuare corespondențele dintre diegeza sursă „viața familiei" și spațiul țintă: filmul. Planurile pun în contrast o ordine umană și una nonumană, obiectală. Grafic figura contrastului dintre alb și negru domină (planurile **11**, **13**, **16**, **21**). Planul final, **22**, introduce marca cinematograficității: tăietura de montaj care este repetată ca tăietura operată de cadrare asupra unui obiect profilmic (corpul uman). Mecanica din planul **21** evocă automatismul obturatorului aparatului fotografic sau de filmat. Acest obturator, ca și ușa din planul **13**, evocă aparatul de filmat inanimat, dar mecanic mobil ce permite, ca și perdeaua din **11**, obscuritatea și transparența viziunii. Planul **17** reia și condensează figura animatului situat într-un container transparent (peștii din acvariu) și aflat într-un cadru în cadru (fereastra din fundal). Planul **20** elimină umanul pentru a profila obiectele și mâncarea de pe masă. Platourile de pe masă pot fi o expresie a metaforei care leagă ideile de mâncare (**IDEILE** SUNT MÂNCAREA sau **IDEILE** SUNT OBIECTE FIZICE) (Schilperoord & Maes 2009:235). Sau, altfel spus, un conținut conceptual, ideatic, este reprezentat ca o serie de obiecte fizice. O corespondență are loc și între masa peștilor din acvariu și masa matinală a familiei.

Referința la cinematicitate este întărită de stilul de cadrare extrem metonimic care face o referință intertextuală la stilul cineastului Robert Bresson.





Scenele 3 – 6 – viața cotidiană a familiei Georg

În **scena 3** cele trei personaje, Georg, Ana și Eva, sunt filmate și cadrate în momentul în care întră în trei spații distincte și tipice pentru viața cotidiană: școala, magazinul opticianului și fabrica (parkingul fabricii). Fiecare plan este subliniat ca fiind un plan de film. Fiecare plan e urmat de cadrul negru al tăieturii de montaj devenit un plan autonom și nu o imperceptibilă sau puțin perceptibilă figură de punctare a sintaxei narative, un diacritic. Planul negru este, prin durată, un plan autonom și un plan „plin” care reprezintă absența posibilității de a recunoște forme ori figuri diegetice. El este expresia unui conținut conceptual de genul substanța cromatică sau masa abstractă a unei pete negre. El este o expresie care se autosimbolizează (Langacker 1987:79) [88] . Conținutul său semantic se identifică cu structura sa expresivă. De exemplu, dacă cineva spune: „el a ieșit din cameră și ușa (BUM)” expresia sonoră se confundă cu structura semantică care, în acest caz, este chiar sunetul făcut de ușa care a fost trântită la plecare. Percepția structurii expresive portante se confundă cu concepția semantică a sunetului puternic. Putem spune că ne aflăm în fața unui caz de desemantizare, dar nu și de deconceptualizare.

În continuare **scena 4**, a fabricii, amintește de și evocă stilul cinematografic din *Desertul roșu* al lui Michelangelo Antonioni (1964). În **scena 5** fata, Eva, simulează cecitatea. Deși în **scena 4** cadrarea era dominată de planurile generale aici camera adoptă poziția planului apropiat și profilează mai pregnant fața personajului. Dialogul dintre profesoară și Eva introduce schema cinematografică a dialogului față în față realizată cu ajutorul privirii deictice off-cadru. Haneke readuce aici opoziția dintre refuzul priviri și acceptarea privirii (care, prin similaritate, ne aduce aminte de închiderea / deschiderea obturatorului), dar și de rolul jucat mai devreme de planul negru.

[88] Langacker (2008:475-77) numește acest tip de formule expresive.



Scena 6 reia tema ocularității. Soția, Ana, în această scenă ce descrie cotidianul muncii ei de optician adoptă poziția cameramanului, a celui aflat în spatele camerei de filmat. Spațiul sursă al diegezei „cabinetul opticianului" și profilul corespondent sunt cartografiate pe domeniul țintă al „travaliului cameramanului". Cadrele subliniază operația mecanică a controlului camerei. Planurile detaliu ale ochiului amintesc de metafora cinematografică din filmul lui Dziga Vertov, *Man With a Movie Camera* (1929). Ca și la Vertov metafora este bidirecțională: **CAMERA** (de filmat) ESTE <u>UN OCHI</u> și **OCHIUL** ESTE <u>O CAMERĂ DE FILMAT</u> [89] .



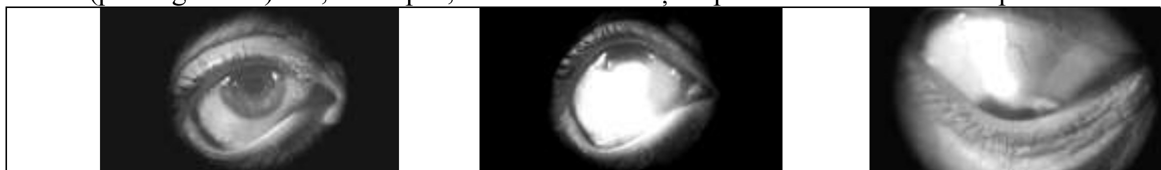
Surcadrarea cu iris a plan detaliului ochiului repetă metafora cinematicității diegezei [90] . Totodată acțiunea Anei de a inspecta analitic-anatomic ochiul uman ne amintește de faptul că filmul este o artă a

[89] Cartea lui Francois Jost, *L'œil camera* (1987) face o descriere a acestui sistem descriptiv.

[90] Pentru Dziga Vertov camera este superioară ochiului uman ca un ochi ideal - *cine-ochiul* - care vede de la sine mai mult decât ceea este presupus că ar vedea ochiul (Bellour 2009 :96). Viziunea mașini cameră de filmat reprezintă ceea ce ochiul uman nu poate vedea. Această „supravedere", notează Bellour, este ceea ce experimentează spectatorul în fața continutății filmului pe care îl vede, dar care, la rândul său, vede prin reinstalarea „viziunii superioare" pe care o exercită camera „asupra realității căreia îi restituie trăsăturile, materia, senzația". Pentru Jean Epstein ochiul

controlului și ghidajului atenției. Se poate spune că filmul este o „mașinărie a atenției" (Carroll & Seeley 2013:53-75) și subiectul unei „cercetări a mișcării ochiului". Dorința de cunoaște unde privesc spectatorii în timpul filmului a fost o precocupare de decenii a teoriei cinematografice cu începere de la investigațiile teoretice ale lui Eisenstein (Smith Tim 2013:167-8 sq). Se poate spune că filmul este conceput ca o relație dintre două priviri: cea a realizatorului manifestată ca o cameră de filmat ori ca ecran și cea a spectatorului. Între cei doi are loc o relație de inter-privire (o inter-locuțiune scopică) de supraveghere reciprocă în care ecranul te privește pe tine spectator privind. La Haneke relația devine corporal-anatomică și e reprezentată ca inspecția reciprocă a două dispozitive oculare. Să remarcăm că planul trei din succesiunea citată aici – al unui ochi – poate să reprezinte la fel de bine ochiul Anei sau al pacientei sale. Desigur că schema acțiunii în care un agent operează (aici prin inspecția scopică), Ana în ocurență, asupra unui pacient care suferă acțiunea, aici Pacienta, este cea mai probabilă conceptualizare a succesiunii de planuri. În dialogul față în față cinematografic (mai ales în suita de *single* sau în filmarea *over the shoulder*) două priviri se scrutează reciproc. Dar, totodată, nimic nu ne împiedică să considerăm planul trei un plan detaliu al ochiului Anei. Cu alte cuvinte planul trei suprapune probabilistic cele două ipoteze de interpretare. Ca superpoziție planul trei este ochiul agentului și pacientului deopotrivă.

Următoarele planuri ale secvenței figurează o desfigurare sau o reasamblare figurală a ochiului ; adică exact ce se va întâmpla mai târziu în film prin acțiunea de demontaj a casei familiale. Și aici, ca excurs, să reamintim propunerea lui Kuntzel în care filmul ar fi o deplasare în succesiune (sintagmatică) a unei structuri statice (paradigmatice) sau, alfel spus, ar fi dezvoltarea și explorarea narativă a unui proces metaforic.



Montajul

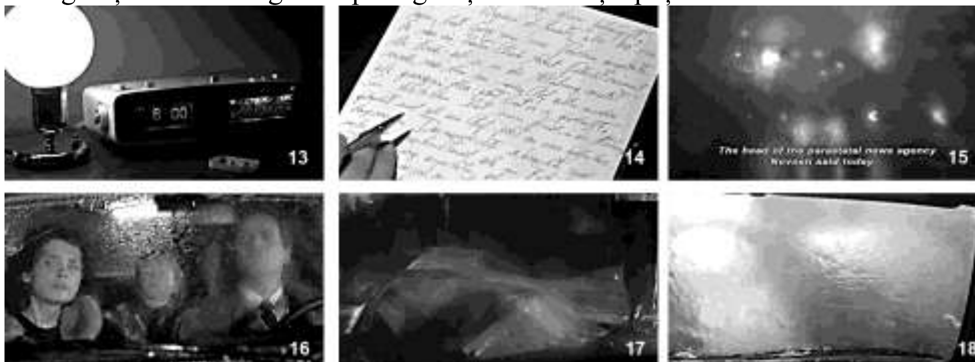
Scenele care urmează sunt grupate în unități care premerg decizia sinuciderii familiei și repetă scena condensată în scena de generic. Ele pot fi citite metaforic în cheia cinematicității. Cadrul **01** reia figura cadrului cinematografic care operează o tăiere a corpului uman sau profilează metonimic partea pentru întreg. Lista cifrelor din casa de marcat din cadrul **02** poate fi citită în cheia dispozitivului cinematografic ca un metonim al producției de film (și al finanțelor implicate în producția artefactului cinematografic). Cadrul **03** trimite la suita elementelor cifrice care însoțesc producția cinematografică. Cadrele **04-06** repetă planul **21**, dar cu poziționarea camerei în axul de 180°, în contraplan. Profilate de această dată din interiorul camerei obscure descoperim figura obturatorului cu deschiderea către lumina exterioară (**04**), intrarea în imagine a unui obiect – automobilul container prin ale cărui geamuri transparente se pot identifica personajele familiei – (**05**) și închiderea obturatorului-ușa de garaj pentru a lăsa din nou loc obscurității (**06**). Privirea în gol a personajului feminin, Ana, (**07**) este urmată de un POV care nu ilustrează decât o stradă goală, lipsită de animația personajelor umane, lipsită de factorul uman (**08**) și apoi de o tăietură de montaj în negru (**09**). Cadrul **10** reia figura cadrului în cadru și identifică imaginea corpului uman în interiorul unei încadrări produse de dispozitivul televizual/cinematografic. În contrapunct **11** reia cadrul în cadru de tip fotografic și tema orbirii iar **12** perspectiva cinematică asupra peisajului care conține întâlnirea imposibilă dintre mineral-static și acvatic-mobil.

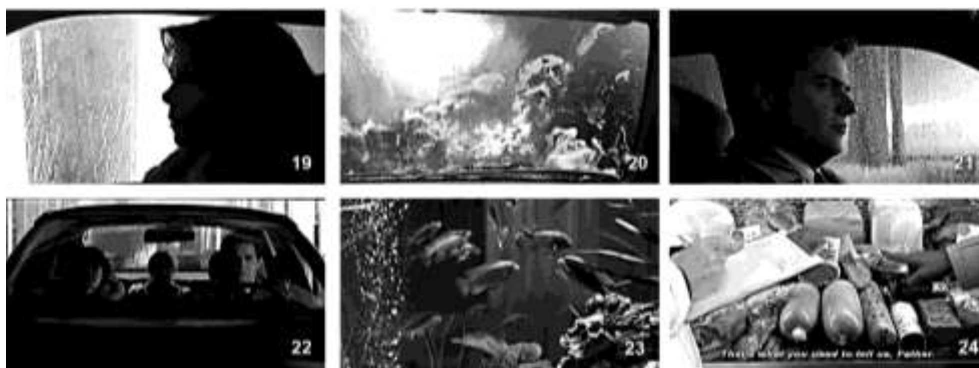
---

cinematografic este un ochi în afara ochiului care scapă de egocentrismul viziunii personale (apud Bellour 2009 :96). Astfel filmul lui Haneke reia o temă tradițională a accepțiilor date noțiuni de cameră de filmat.



Aflată sub semnul unei alte zile o altă secvență începe cu cadrul clacului cinematografic (**13**) și introduce în **14** figura scrisorii, a grafiei vizualizate (a scenariului cinematografic în sistemul descriptiv al dispozitivului cinematografic). Scrisoarea reia vocea off a Annei care însoțește o parte din film și care re-citește textul scrisorii sale către cumnata sa, mama lui Georg. Cadrele **15-22** realizează decupajul familiei aflate pe șosea în mașină. Cadrările profilează obscuritatea parțială a viziunii prin geamul ud al automobilului. Cadrele asociază introducerea personajelor umane în interiorul unui container de tipul sala de cinema (ei văd în exterior printr-un cadru ecran fereastră o lume, o diegeză). Pe de altă parte personajele – din perspectiva unei camerere exterioare – sunt cadrați cu ajutorul unui cadru în cadru (luneta automobilului) ca personajele situate în interiorul unui spațiu situat dincolo de ecranul cinematografic. Totodată similaritatea dintre protagoniștii filmului și cadavrele victimelor unui accident rutier este subliniată prin învelișul de plastic parțial transparent care lasă să întrevadă corpurile acestora. Corpurile accidentaților sunt vizibile sub un înveliș parțial transaparent (**17**) la fel ca și corpurile protagoniștilor proiectate dincolo de voalul apei și spumei de pe ecranul lunetei mașinii (**16** și **20**). Deasemenea situarea în interiorul unui container aflat în spatele unui ecran asociază configurația în care se găsesc protagoniștii cu situația peștilor din interiorul acvariului (**22** și **23**).





Planul **24** introduce tema excesului culinar aflat în contrapondere stilistică cu pauperitatea peisajului de acasă, de pe stradă și de la uzină. Asocierea dintre excesul carnavalesc al vieții și plăcerilor culinare ne amintește de filmul lui Marco Ferreri, *La Grande bouffe* (1973) unde condiția și instrumentul morții sunt tocmai excesul sexual și culinar.

Tăietura de montaj

Să vedem câteva accepții ale noțiunii de tăietură de montaj pentru a explora mai departe semnificațiile pe care le provoacă și ordonează filmul lui Haneke. Sean Cubitt (2004:45) consideră **tăietura de montaj** efectul tehnic care permite construcția unui orizont temporal ce generează obiecte cinematice unificate și discrete; „după tăietură întregul este o chestiune de ”re-cogniție”, un efect temporal” (48). Tăietura de montaj „transformă senzația în percepție într-o formă retrospectivă de ordonare a unui flux crud, indiferențiat (și mecanic), în obiecte identificate” (49). Tăietura provoacă o dublă mișcare temporală atât retrospectivă cât și proiectivă („recunoașterea și așteptarea, unifică între ele obiectul cinematic în timp și spațiu, dar, în același timp, dublează subiectul care este atât stăpân cât și dominat de întregul imaginar”) (50). Tăietura „spațializează timpul din afara timpului pixelului” iar orice excluziune este o invitație de a „anticipa sau aminti ceea ce rămâne nevăzut, ceea ce se petrece înainte sau după, în sau în afara cadrului” (51). Tăietura provoaca multiple unități și ierarhii.

Deasemenea pentru Raymond Bellour în *Le corps du cinema* (2009) tăietura de montaj este asimilată dispozitivului ghilotinei și obturatorului care oprește fluxul mișcării în instantaneul de tip fotografie / fotogramă. El afirmă că „principiul invizibilității interne mașinilor care capturează viața producând moartea sa prin întreruperea mișcării reprezintă principiul fotografiei” (41). Obturatorul se înscrie în linia clipei invizibile a ghilotinei. Obturatorul reproduce metaforic funcționarea ghilotinei. Dispozivele de spectacol ale morții (morga și muzeul de ceară) precum genealogia filmului din moarte (cadavru sau sculptură) reprezintă imobilitatea figurii față de care mișcarea filmului instituie negarea unei instanțe mecanice ascunse (fotograma și stop cadrul) (43). Privite lucrurile în această perspectivă descoperim că descompunerea și recompunerea mișcării proprii filmului țin de „principiul invizibilității mașinilor care capturează viața producând moartea sa, conform principiului intreruperii mișcării proprii fotografiei” (40), dar pe care mișcarea filmică instituie aparent negarea. Fotografia, conform lui Roland Barthes, atestă urmele *fantomelor* ; „prezența inefabilă a morților se amestecă în fotografia spirit cu sufletul și corpul celor vii” (36). Instantaneul introduce spiritualul în interiorul mașinii și deposedează privirea umană de ceea ce totuși o „investește”, adică ”inconștientul optic” (36). Un dublu traiect se desenează între om și mașină, între spiritual și mecanic. In cele din urmă efectul ghilotină al obturării mișcării provoacă o întoarcere a timpului asupra lui însuși (56).

Poate că, în cele din urmă, istoria artei este compusă din alternața imobilului care provoacă imaginar mobilitatea și mobilitatea care se fondează pe imobilitatea fondatoare.

O serie de elemente din filmul lui Haneke trimit către reflexia asupra noțiunii de „tăietură de montaj”. O parte din acestea figurează sau pun în scenă dispozitivul cinematografic al tăieturii de montaj. Tăietura de

montaj este asociată orbirii și absenței viziunii așa cum o face Ana care se consideră oarbă. Haneke, putem spune, face o trimitere explicită, pe de o parte, la tăietura de montaj inobservabilă de către spectator și care asigură continuitatea cinematografică și, pe de altă, parte profilează ca element abstract, nonfigurativ, tăietura de montaj prelungită ce segmentează în scene filmul. Inhibiția percepției tăieturii de montaj ce asigură continuitatea diegetică reprezintă tocmai – în spirit deconstructiv derridean – o formă de absență sau inhibiție inconștientă a vederii care fondează posibilitatea vederii și înțelegerii conștiente a unei diegeze coerente. Pe de altă parte Haneke aduce în focalizare ca obiect diegetic plin tocmai orbirea și tăietura de montaj ca element diegetizat; filmul „vorbește" despre dispozitivul cinema [91] .

Demontajul

Referința la Jacques Villegle

Secvența punerii în operă a sinuciderii familiei este metodic „decupată" de Haneke tot așa cum protagonistul, Georg, propune ca demolarea interiorului casei sale să fie făcută „sistematic". Operația cinematografică a montajului care decupează o diegeză (realizat de conceptualizatorul autor, Haneke) este similară metodicei acțiuni de decupare, de demontare a interiorului casei operată de protagonist (**05**). Referința culturală a operației protagonistului ține de arta plastică. Pictura Evei (**01** și **15**) amintește de grafica lui Jean-Michel Basquiat.





Totuși să nu trecem prea repede pe lângă compoziția similară figural și cromatic cu aranjarea culinară a ultimei cine (fig. **02** și fig.**06**).

Cadrele **07 - 11** reprezintă prim planuri ale fotografiilor pe care protagonistul le desprinde de pe pereții casei. Și aceste imagini reprezintă condensat raportul dintre alb și negru, transparență și opacitate, figuralitate și abstracțiune. De o manieră mai evidentă cadrul **07** (care la prima vizionare nu pare a fi o fotografie în diegeză ci o „vedere" a camerei de filmat aflată în interiorul casei protagonștilor) reia figura obturatorului cinematografic care, prin inserția repetitiv mecanică a obscurității, permite iluzia mișcării obiectului situat în afara camerei obscure [92] . Motivul este reluat de cadrul **14** în care perdeaua opacă este înlăturată și lasă să intre în încăpere lumina din exteriorul casei.

[91] Studiul lui Jeffrey M. Zacks despre construcția eventurilor în film (2013:227-243) analizează modul de relaționare dintre tăieturile de montaj „invizibile" care nu au incidență asupra construcției reprezentării unui event diegetic și cele care se suprapun pe momentele de trecere de la un event la altul.

[92] Acest plan anunță cadrele inițiale din *Cache* (Haneke, 2005) unde imaginea – subdeterminată – poate să ilustreze viziunea subiectivă a unui personaj sau a unui „narator" cinematografic. Planul fotografiei de pe perete ale cărui margini



Cadrul **12**, reluat în **22**, reia motivul montajului (un *story board* de imagini fixe care rezumă cadre din film). În cadrul **22** montajul este el însuși de-montat și decupat. Tot așa cum pictura Evei este decupată la rândul ei în **15**. Decupajul asupra căruia insistă cadrele filmului ne aduce aminte de o a doua referință culturală plastică, operele lui Jacques Villegle care reprezintă fragmente deșirate din afișe publicitare. Ceea ce operează protagoniștii nu este o destrucție a casei și obiectelor din interior, ci o nouă refigurare a lor, o reasamblare de tip deconstrucție. O primă imagine a acestei „deconstrucții" apare în **13**.



Pictură de Jacques Villegle

---

sunt echivalente cu cadrul cinematografic reprezintă o figură similară cu cea a plajei australiene unde nu știm dacă e imaginea unei fotografii sau este o imagine a filmului însuși.

Decupajul are loc în diegeză (**17**) și în operația cinematografică. Cadrele **25** – **27** reprezintă un plan continuu decupat în trei cadre atenționale (ușa albă închisă, picioarele Annei care se duce la baie și care apoi se întoarce în camera de unde a plecat și, în final, ușa albă închisă). Secvența montată are însă sens în asocierea cu planul următor negru (**28**). Astfel avem alternanța cromatică alb /vs/ negru, mobil /vs/ imobil și cea dintre planul continuu dotat cu o mișcare diegetică și un plan auctorial, abstract negru. Acest plan este ambiguu în măsura în care nu mai reprezintă diegeza primă (a istoriei protagoniștilor) ci reprezintă o diegeză secundă, cea a cinematicității. Cadrele **17**, **18** și **22** reprezintă efectul actului de deconstrucție. Metafora **OMUL** ESTE <u>UN ANIMAL / PEȘTE</u> apare din nou subliniată în cadrul **20** ce reprezintă peștele în agonie printre bucățile tăiate de hârtie (cadrul este reluat ca agonie în **32**) [93] . Cadrele **21**, **24** și **29** reiau motivul animatului situat dincolo de un ecran care desfigurează sau care taie.

[93] Aluzia culturală poate fi la filmul Monty Python, *The Meaning of Life* (1983).

Planul **03** care reprezintă semnătura pusă pe testamentul scris este reluat în cadrul **33** atunci când Georg, înainte de a lua otrava, scrijelește pe zid data morții. Aceste planuri introduc un nou sistem descriptiv, cel al scriiturii și al semnăturii. Să ne amintim că deconstrucția nu este un act de anihilare a ceva ci un travaliu de re-structurare, de des-figurare și recartare a elementelor unui ansamblu care pare imuabil și lipsit de criză ori contradicție. Ceea ce face Georg este o reasamblare a elementelor componente ale casei și vieții sale; un decupaj sau un demontaj care generează un nou artefact (planul **22** este relevant din acest punct de vedere).

Cadrul **16** este deasemenea relevant în contextul discuției. Acțiunea protagonistului este cea de a sfâșia, de a tăia sau de a dezmembra. Metaforic acțiunea se poate citi ca o manieră de a conceptualiza actul

cinematografic. A face film înseamnă a tăia, a descoase și este o manieră de a absenteiza și prin „tăierea” montajului ceea ce este viu.

Referința la Jacques Derrida

Două texte pot aduce o lumină asupra acestei ultime ipoteze: *Glas* al filozofului Jacques Derridda și studiul de cinema al lui Christian Metz, *Le signifiant imaginaire*. Ne amintim aici de noțiunile dezvoltate de filozoful Jacques Derrida în *Glas* : „*signacoupure et signacouture*” (1974:192). A semna textul scris revine a tăia și a despărți – a crea o diferență și o opoziție fondatoare sensului pentru structuralismul provenit de la Saussure - și a țese în articulările desfășurării temporale și narative ale textului. Desigur că recunoaștem și aici prezența tăieturii semnificante (axa paradigmatică) și inserția articulării discursive (axa sintagmatică). A descoase devine gestul creativ prin excelență.

Semnătura ca element interior textului devine un efect interior obiectului (6 / 10) iar ca element exterior se detașează ca „ceea ce deschide ochii orbind”. Să ne amintim în acest context că Haneke, după biografie, este un filozof. Semnătura (semn de proprietate ori posesie a artefactului) este pus în corespondență cu un dispozitiv paradoxal tombal de doliu și de orbire ce fondează totodată mișcarea de ecloziune a semnificației.

> „La signature reste demeure et tombe. Le texte travaille à en faire son deuil. Et réciproquement. Recoupe sans fin du nom et du verbe, du nom propre et du nom commun dans le cas du rebut. (8 /11). „Inlassable, le labeur pour reconstituer le corpus glorieux et intégral d'une propriété, dans la signature authentique et sans organe, n'aura pas échoué, toujours, à la fin (aura du seing) : ce qui le met en mouvement, son premier voleur, *volens nolens*, ce qui fait écrire, c'est **ce qui écarte et sème, essaime signacoupure et signacouture.** Ce qui désingularise, descelle, désigle, **ouvre les yeux en aveuglant**.” (188/192)

> „Si même nous pouvions reconstituer, morceau par morceau, l'emblème ou la signature d'un nom propre, ce serait seulement pour dégager, comme d'une tombe un enterré vivant, cela même que Genet, ni moi, n'aurions jamais réussi à signer, à rattacher aux lignes d'un parafe, et qui cause de ce fait. Le texte dénommé de Genet, nous ne le comprenons pas ici, il ne s'épuise pas dans la poche qùe je coupe, couds et relie. C'est lui qui la troue, la harponne d'abord, la regarde; mais la voit aussi lui échapper, emporter sa flèche vers des parages inconnus.” (187 / 191)

Derrida vorbește în *Glas* de construcția textului din citate, fragmente și grefe (184 / 188). Georg recompune prin tăiere din întregul casei un alt artefact; nu mai puțin inteligibil ci doar mai puțin figurativ, mai abstract. Filmul lui Haneke taie prin montaj un întreg pentru a permite astfel recuperarea unei noi inteligibilități cu ajutorul fragmentelor decupate.

> Détachements du signe, bien sûr (il ne vous a pas échappé, plus haut, que" ce qui était détaché, et détaché, comme toujours, dans notre chambre, c'était un signe, « signe, détaché dans notre chambre ». C'est là qu'on vole). Que le signe se détache, cela signfie bien sûr qu'on le coupe de son lieu d'émission ou de son.appartenance naturelle; mais la séparation n'est jamais parfaite, la différence jamais consommée. (184 / 188)

> Aussi ne le trouve-t-on jamais ici ou là, dans la configuration unique d'un texte. Il se prête, s'affecte ou se vole toujours. Au moment où vous croyez le lire ici, commenter ou déchiffrer ce texte-ci, vous êtes commenté, déchiffré, observé par un autre: ce qui est resté. (165 /169)
>
> „toute thèse est (bande) une prothèse; ce qui se donne à lire se donne à lire par citations (nécessairement tronquées, coupures, répétitions, succions, sections, suspensions, sélections, coutures, greffes, postiches, organes sans corps propre, corps propre couvert de coups, parcouru de poux).” (185 / 189)

„C'est ainsi qu'un texte s'entiche. D'un autre. Cela ne va pas sans profits et pertes pour l'organisme qui subit la greffe après s'être fait racoler.” (186 / 190)

Vom vedea spre finalul filmului lui Haneke cum „textul” sau filmul produce o dispersare a identității personajului în traseele metaforice autoreferențiale care poziționează și anulează în același timp distincțiile de aici / acolo și de eu / el ori cele dintre viață și film (sau, altfel spus, media audiovizuală: fotografia, televiziunea, cinematograful ori textul scris).

„Cette mascarade (quelque part il définit de ce mot la féminité), carnaval entre les deux paranthèses contre-pointées, elle regarde donc à la fois vers l'Est et vers l'Ouest, terre et mer, le lever et le coucher du soleil. Tout le monde bande et s'incorpore dans le travesti, les opposés en tout genre, le soleil et les poissons d'un côté, la mer et la nuit de l'autre.” (272 / 274)

„La force rare du texte, c'est que vous ne puissiez pas le surprendre (et donc limiter) à dire : ceci est cela ou, ce qui revient au même, ceci a un rapport de dévoilement apophantique ou apocalyptique, un rapport sémiotique ou rhétorique déterminable avec cela, ceci est le sujet, ceci n'est pas le sujet, ceci est le même, ceci est l'autre, ce texte-ci, ce corpus-ci. Il est toujours question d'autre chose encore. Force rare. A la limite, nulle. Il faudrait dire puissance du texte.” (218-9 / 222-3)

Figuralul

Pornind de la considerațiile lui Philippe Dubois (2004) despre figural putem deasemenea interpreta filmul ca o punere în scenă a noțiunii de **figural**. Pentru Dubois, care disociază între *figurativul* (adică recunoașterea unui obiect, a referentului imaginii), *figuratul* (sensul secund sau metaforic al imaginii), *figurabilul* (adică ceea ce încă nu e figurat sau e posibil de figurat) și *figuralul* care reprezintă „ceea ce rămâne după eliminarea referentului și sensului secund, dar mai rămâne figurabil” (65). Astfel modul de figuralitate al imaginii filmice ține de prezența intensă a detaliului ce formează o figurare plastică a evenimentelor vizuale sau, cu alte cuvinte, evenimentul vizualității (al imaginii ca imagine) (65). In figural vedem cinematograful văzând sau faptul că actul însuși de a vedea se expune intens ca operație (66) sau vedem modul specific de figurare prin care obiectele de recunoscut pentru spectator sunt date a fi văzute (57). Figuralul are trăsăturile unui eveniment, ale unui proces. El are ceea ce se poate numi fulgurantă prin faptul că siderează prin apariția subită. Figuralul se manifestă ca o sfâșiere (*une dechirure*) a figurării, o desfigurare a semnului (69). Practic această manifestare are loc prin alterarea sau desfigurarea a ceea ce este figurat realizat de diverse maniere în film. Pe de altă parte sfâșierea are loc prin efectul de alteritate sau de dez-asemănare (*dissemblance*), acele momente care fac prea multă supraexpunere sau fac o pată asupra ceea ce este figurat (68-9) – o materie informă. Această materie informă se poate manifesta ca grataj al peliculei, lumina orbitoare, ceața care acoperă câmpul vizibil ori ca formă obscură [94] . Desigur această figură obscură apare în intervențiile planuri negre (tăieturi de montaj) insistent repetate de Haneke.

În cele din urmă sfâșierea are o formă de prezență ce ține de „forța intrinsecă a materiei imaginii” (70). Rezumat, figuralul lui Dubois este „un eveniment al imaginii ce apare la modul fulgurantei, ține de o sfâșiere în țesătura reprezentării, procedează prin alterare sau alteritate și generează efecte de prezență intensă a materiei” (71). Totodată figuralul ia aspectul unui detaliu (un punct al imaginii sau un punct de imagine, detaliu intensiv ce orbește și deschide o mișcare a intensității). Detaliul produce o expansiune a privirii ca un întreg intensiv (72). Exemplul lui Dubois este cercetarea, cadru cu cadru, a fotografiei din parc din *Blowup*

[94] Descoperim figuri de genul cadrul lung opac (colorat negru sau roșu), grataje pe peliculă care sfâșie textura diegetică a filmului pentru a crea figuri abstracte perecum și texte cu raturi (ștersături) în filmul lui Jean-Luc Godard, *Le vent d'est* (1970) (min. 1:09:58 – 1:15:00).

(Antonioni, 1966) ce „desenează o adevărată traiectorie a ochiului și a gândirii figurale” (73). Detaliul de asemenea produce o abstractizare manifestată ca „adâncirea, prin detaliul imaginii, în materia, în forma și / sau în culoare pentru a ajunge la indeterminarea figurativă” (73), adică la cadrele care reprezintă pete albe sau negre indistincte. Ultima imagine mărită de protagonistul fotograf din *Blowup* nu mai este decât o compoziție de pete albe și negre, indistincte, un tablou abstract (74). Figuralul este, în concepția lui Dubois un eveniment al imaginii, dar este și construcție ce se manifestă în operația de montaj, deconstrucție de sens și de „țesătură de legături” unde detalii-eveniment sunt succedate de legături-eveniment („travaliu de invenție de înlănțuiri de imagini sau de înlănțuiri de evenimente vizuale”) (76).

Ceea ce este relevant, în contextul analizei filmului lui Haneke, ține de figuralul pe care regizorul îl aduce, ca și Antonioni, în materia filmului. Intreg filmul este o continuă reluare a transformării graduale a imaginii de la ceva unde un obiect e figurat și e recognoscibil la o imagine abstract opacă (fie ca acoperire a câmpului vizual cu o ceață sau spumă albă fie cu o suprafață neagră; forme de decupaj). Planul final în care ecranul gol al televizorului (de fapt alternanță abstractă de puncte albe și negre) este simptomatic pentru această paradigmă. Deasemenea planul care figurează tăietura de montaj este, contextualizat în diverse sisteme descriptive, o figurare a figuralului lui Dubois – indeterminarea figurativă -, tăietura de montaj afișată ca figură a cinematicității și o metaforă a orbirii, o vizualizare a absenței vederii.



Intermediu interpretativ

Cinematografia lui Haneke poate fi concepută ca o problematizare a relației dintre media: cinema, televiziune, video.

Christopher Rowe (2014) în teza sa de doctorat despre cinematografia lui Michael Haneke susține ideea că regizorul profilază elipsa sau absența (*gap*) formată în spațiul dintre media (cinema, video, televiziunea)și subiectivitatea umană. În relația noastră cu diverse media de-conectate una față de alta, și în special televiziunea, iau naștere dezmembrări ale comunicării, înțelegerii, iubirii și compasiunii (17). Camera lui Haneke expune lipsa de continuitate (*reductions and disconnections*) care sunt atât interioare filmului cât și inevitabile în momentul întâlnirii dintre film și alte media audiovizuale (17).

Cinematografia lui Haneke pune față în față cadrul cinematic și ecranul televizual și scoate în evidență incompatibilitatea dintre ele. Altfel spus, subiectul filmului lui Haneke este explorarea „cadrului cinematografic, ecranului de televiziune și incomesurabilitatea intermedială a acestor două fenomene, abisul (*void*) creat de absența unui mediu comun de expresie (17)

Platforma teoretică a lui Rowe se bazează în primul rând pe literatura lui Gilles Deleuze. Citând din Deleuze și Guattari din *What is Philosophy?* (1994). Rowe explorează o formă de autonomie a operei de artă care este independentă de mediul de expresie și se poate concepe ca „un bloc de senzații, adică, un compus de percepte și afecte” non-imagistice și non-reprezentaționale (21-22). Perceptele sunt independente de orice

subiect uman care ar percepe așa cum afectele sunt separate de orice sentiment ori subiect afectat. Aceste fenomene și senzațiile pe care le formează există „în absența omului” (22). Percepetele și afectele care constituie „blocuri de senzații” sunt forțe cosmice - „chaosmice” - care sunt aduse într-o „casă” sau sunt teritorializate. Media la care face referință Rowe este „orice – material ori virtual ; simplul sau complex ; organic, electronic sau digital – care produce sau „dezvoltă” perceptele și afectele care vor fi mulate în configurații specific senzoriale de către operele de artă” (22). Această scurtă definiție construiește o perspectivă asupra media în care „producția perceptual și afectivă a media este divorțată de orice noțiune dotată cu sens a subiectului central sau corporalizat” (23). Media este percepută în această perspectivă ca având o viață autonomă (23) [95].

Desigur, determinată de o viziune imanentistă a semnificației, poziția lui Rowe acceptă că opera de artă este „independentă atât de artist cât și de receptor”. Și, mai mult, media ca o „carne” non-organică” ori ca o substanță revelator (în sensul revelatorului din laboratorul fotografic) a componentelor crude ale perceptelor și afectelor este atât ”materială cât și imaterială, imagistică și informatică, modernă și postmodernă” (23).

Și pentru Stanley Cavell (1979, 2005) filmul este într-o relație de „scepticism” cu spectatorul : „filmul este o imagine în mișcare a scepticismului” („*film is a moving image of skepticism*”). Altfel spus „faptul că filmul prezintă ceva care în mod clar se întâmplă și nu are loc la fel de clar aici și acum creează o acceptare și o respingere a veracității imaginii în mișcare care nu e niciodată pe deplin și complet rezolvată generând o fascinație nesfârșită și continuă” (24).

Ecranul de televizor lipsit de semnal din ultimele planuri din *The Seventh Continent* este un substitut al media televizuală care, ca atare, reprezintă un *gol* ce, indiferent la subiectul uman, mobilizează percepte și afecte. Golul dintre media produce de asemenea un „compus de corpuri de senzație într-un mediu emergent mai mare” (26). Pentru Rowe, Haneke rămâne un **modernist** (în accepția terminologică a lui Cavell) în maniera în care creează o „nouă media” potențială din media existente și din golul iscat între ele și, totodată, dintr-o perspectivă la fel de licită, proiectul său este **postmodern** în măsura în care aduce în prim plan și subliniază forța media indiferent de orice potențial artistic pe care l-ar poseda (26). În mod esențial pentru teza lui Rowe prezența „dialogului” între media (cinema, televiziune, video) pus în scenă de cinematografia lui Haneke scoate la iveală „perceptele și afectele specifice golului dintre media”, un abis pe care îl înfruntăm în fiecare zi în viața contemporană și care a „infiltrat cinematograful contemporan de o manieră semnificativă” (26). Acest abis intra- și inter-media este, din perspectiva lui Rowe, experimentat colectiv ca o „diminuare a afectului”, eveniment endemic tuturor formelor de producție media, un fenomen care își găsește rădăcinile în „absența unui sine perceptual sau un centru în interiorul unei multiplicități de forme media” (26). Asistăm la absența individului uman care face loc unui flux media care „dezafectează” individul (atât în sens locativ – ca un imobil dezafectat – cât și în sens afectiv). Filozofia lui Haneke, în interpretarea lui Rowe, descrie procesul de înlocuire al modelului de angajare afectivă a unei persoane cu o situație „existențială sau experimentală diferită”. În această situație nu mai există un „sine prezent care să opereze afectul” (*there is no longer a self present to do the feeling*). Afectele și sentimentele există, dar sunt – într-un orizont postmodern – impersonale și aflate într-o derivă (*free-floating*) dominată de un fel de euforie particulară (16).

Putem apropia demersul lui Haneke de comentariile lui Marie-Laure Ryan (2006:76) despre *reality show*-ul contemporan. Ea remarcă faptul îngrijorător că privim reprezentarea vieții ca pe o ficțiune de divertisment fără să ținem seama de violența operată asupra individului a cărui viață privată este invadată și fără să fim atenți la viața pe care o sacrificăm atunci când experimentăm hiperealitatea televizată. Astfel conform ei „suntem mai alienați de realitate de copia presupus exactă a ei decât de lumile deschise de imaginația narativă” (76). Și se întreabă ea în continuare dacă ideea vieții umane ca spectacol a devenit atât de acceptată încât nu mai suntem atenți la implicațiile sale revoltătoare?

Rămân însă convins că această relaționare dintre diversele moduri sau tipuri de audiovizual (cinema, televiziune, video) este un factor central al mai multor filme ale lui Haneke, dar cred că acest „abis” (reprezentabil doar sub forma expresiei metaforice și a metadiscursului) este ceea ce fondează discursul

[95] „a landscape of media objects now endowed with a delirious life and autonomy of their own” (23)

audiovizual (elaborat de diverse maniere de către fiecare tip de discurs audiovizual) și care, într-adevăr, dez-umanizează.

Prezența non-imaginii în The Seventh Continent

Pentru Rowe indicii cinematografici analizați sunt : **tăietura de montaj prelungită** (*black-screen ”spacers”*), **imaginea plajei australiene** și **ecranul de televizor static** care e „lipsit de o forță afectivă și semnificantă” (35). Aceștia însă, pentru interpretarea sa, nu sunt situați în regimul cinematografic ci au o origine extra-cinematică („*unaccountable as an element of cinematic representation*”) (35). Ei sunt considerați non-imagini ce pun în scenă golul sau abisul (*void*) care „afectează câmpul perceptual al personajelor din film cât și filmul însuși”. Ei sunt indici ce aparțin unei forme de expresie diferită, o „profundă absență care este ireprezentabilă via o vizualizaree convențională” (35). Pentru noi aceste elemente ce țin de o criză a viziunii (atât ale personajelor cât și a spectatorului) nu țin neapărat de o altă media, ci sunt dimpotrivă constitutive mediului cinematografic. Deasemenea Rowe consideră că decupajele de montaj metonimice (planurile detaliu scurte de tip bressonian) ”evocă montajul și cadrarea de televiziune și, în particular, publicitatea TV” (35). Totuși Haneke (din textul citat de Rowe) mărturisește că rolul acestor cadre este de a oferi ”nu doar imagini de obiecte, ci obiectivizarea vieții” (39). Tăieturile de montaj lungi, „planurile negre” după Haneke, „instituie spărturi în câmpul medial însuși” și forțează „un element introspectiv în recepția filmului” („*a temporary space for spectatorial self-reflection*”). Prin suspensia mișcării, planurile negre activează o conștientizare mai potențată a spectatorului asupra temporalității filmice și, temporar, „neagă prezența imaginii”, formulează o retragere din vizual și din „regimul său de permanentă vizibilitate” (42). Deasemenea ecranul static al televizorului din scena finală reprezintă un „spațiu negativ sau un vacuum față de imaginea filmului” (42). Pentru Rowe tăieturile de montaj au ca scop să declanșeze o reflecție a spectatorului asupra „materialității mimetice și temporale a filmului”, să indice o diferență formală între cinematograful de artă și cinematograful comercial ori televiziune prin introducerea unor stopuri și găuri în curgerea imaginilor și integrarea unor non-imagini direct în sistemul de imagine al filmului (38). Dacă aceste figuri retorice dau naștere unor noi „potențialități afective și reflexive” pentru mine ele sunt tocmai elementele constitutive, „cărămizile” discursului cinematografic. Si totodată ele sunt aduse în prim planul cinematografic pentru a fi citate, pentru a fi expuse ca mostre ilustrative ale cinematicității.

Este de remarcat în acest context analiza posterului cu Australia care are un statut ambiguu în cea ce privește posesorul privirii sale. La începutul filmului posterul aparține discursului camerei sau naratorului. In reaparițiile sale ulterioare posterul, ca imagine în mișcare, poate să aparțină regimului de „vis subiectiv sau imagine din fantezia” lui Georg, deci unui personaj cu rol de narator. Imaginea Australiei este o imagine *de* film, o imagine *din* film și o imagine *din* diegeză, externă și apoi internă personajului. Rowe remarcă asocierea imaginii Australiei cu moartea pornind de la replica Anei, care întrebată fiind de ce dorește să-și retragă banii de la bancă răspunde că familia va „emigra în Australia”. Evident că emigrația reprezintă sinuciderea („un semnificant al nihilismului” al unui non-loc) (39-40). După moartea Evei și închiderea televizorului imaginea plajei australiene este reintrodusă și reprezintă „nu o viziune cât o absență a viziunii” (40). Imaginea Australiei nu poate fi trasată către posesia unui punct de vedere singular și subiectiv. Planurile finale ale filmului indică pierderea relației dintre subiect / obiect și dintre cel care vede și cel care e văzut (41). Am adăuga că în scena finală a filmului imaginea „subiectivă” a lui Georg este capturată de ecranul televizorului care devine, am spune, focarul mecanic și inuman al acestei imagini.

Si analiza lui Rowe remarcă obiectivizarea care leagă poziția spectatorului și a personajelor pornind de la primele planuri de la spălătorie (41). In final, precum remarcăm în prezenta analiză, imaginea Australiei este produsul unui dispozitiv cinematografic care eludează subiectivitatea. Citând din Rowe: „un sistem de imagine care evoluează în jurul unui gol fundamental divorțat de orice reprezentare a realității subiective sau obiective: „imaginea” care stă în locul unei non-imagini absolute” (42). („Focalizarea filmului asupra mecanicii viziunii ca un mod de definire al subiectivității este transmisă cu ajutorul non-funcționării viziunii și a insuccesului schimbului interpersonal și inter-afectiv. *The Seventh Continent* prezintă o situație în care rareori privirea este

orientată către alții ci dimpotrivă este direcționată către mașini/dispozitive mecanice și media care solicită atenția spectatorială: spălătoria de mașini, mașina de numărat banii, publicitatea, televiziunea”) (41)

Pentru Rowe imaginea statică a ecranului de televizor ține de logica discursului (media) televizat și nu de logica dispozitivului cinematografic sau de logica dispozitivelor audiovizuale :

> „ideea că nu există o diferență semnificativă între imaginea ecranului de televizor static și scena plajei australiene, amândouă fiind non-imagini lipsite de conținut ; ideea că viziunea utopică a morții a fost distrusă iar relația dintre proporția de semnal /vs/ zgomot a fost împinsă la extrem revelând astfel natura sa adevărată de construct media și nu de viziune utopică și ideea că modul de percepție al televiziunii a definit, determinat sau s-a revărsat în fiecare relație vizuală din film atât dintre subiectivitățile spectatorului și ale personajelor, dar și inclusiv în relația abstractă dintre scena plajei și imaginea cinematografică.” (42)

Individul / monitor TV

Dar pentru analiza prezentă ecranul televizorului este o instanță a ceea ce fundamentează imaginea de cinema sau de televizor (video ori digitală în ultimă instanță), adică ceea ce am putea numi „o pură privire fără origine și capăt” (*a purely abstract gaze without origin or termination*) sau un „punct de vedere al obiectelor” (43). In atari condiții, remarcă Rowe, existența personajelor este amestecată cu cea a obiectelor pe care le posedă. Destructurarea obiectelor este sinonimă cu destructurarea personajelor. Pentru Haneke distrugerea tuturor posesiunilor familiei este o metaforă a „situației noastre” (43). Singurul obiect care rămâne întreg în casă după ce Georg îi distruge interiorul este doar ecranul televizorului. Rowe remarcă schimbul de replici între Ana, Georg și Alexander, fratele Anei, referitor la întrebarea pe care acesta din urmă și-o pune asupra posibilității ca fiecare om să aibe un monitor în locul capului astfel încât oricine ar putea să-i vadă gândurile ce pe un ecran. Planul filmului urmărește doar fețele protagoniștilor iluminate de alternața de lumină a ecranului televizorului. Pe fețele lor nu e nimic mai mult decât în reflecție pâlpâirea a ceea ce e prezent pe ecranul din fața lor (43). Rowe trage concluzia că ei astfel deja posedă monitoare în loc de cap. Relația cu monitorul (ecranul televizorului) depersonalizează subiectul și obiectul iar subiectul-spectator este un „quasi-material aparat de înregistrare a mașinii temporale a celui de al doilea” (43). Ecranul dispozitivului este ecranul din capul subiectului care produce o relație particulară cu un hibrid, „subiectul-obiect televizual” (43). Relația este vidată de conținut : privitorul, Georg, este lipsit de viață și conștiință iar ecranul este aproape lipsit de conținut audiovizual. Ecranul televizorului doar indică absența semnalului cu ajutorul zgomotului alb/negru static. În cadrele finale marginile ecranului televizorului nu mai sunt vizibile iar ecranul cinematografic e „dominat de non-imaginea zgomotului de fond al ecranului televizorului” (46).

Deasemenea Rowe remarcă în scena finală schimbul de plan / contra-plan între poziția lui Georg (subiectul privirii) și poziția monitorului de televizor (obiectul privirii) care se inversează. Planurile alternate ce par să deruleze filmul vieții lui Georg sunt construite din punctul de vedere optic al lui Georg care este asimilat celui al monitorului. Imaginile reprezintă sau au ca punct de referință optică subiectiviatea lui Georg de „atunci”, dar exprimată prin intermediul monitorului care „acum” se situează în poziția privitorului imaginilor de atunci. Și Rowe remarcă dialogul de „priviri” dintre monitor și Georg și faptul că monitorul captează prin traveling și „influențează dinamica imaginii și non-imaginii din această scenă” (46). Planurile de imagine ale lui Georg sunt captate și asumate de percepția televizuală, mod de monitorizare a subiectului. Ecranul de televizor e considerat de Rowe un abis sau un element anomalie în câmpul vizual al filmului răsărit din interiorul cadrului cinematic (47). În termenii propuși în studiul prezent ultimele planuri ale filmului alternează centrul de profilare și complementul din construcția plan/contra-plan realizată între ecranul televizorului (inițial în rolul de obiect al privirii unui subiect uman) și privirea lui Georg (inițial aflat în rolul unui subiect-agent sau focar al actului privirii). Am putea spune că, rapida alternanță plan/contra-plan, are ca efect o diminuare a caracterului de centru de profilare a cadrului ce reprezintă agentul uman și corelativ o creștere a gradului de centru de profilare a cadrelor ecranului „zgomot” al televizorului.

Filmul post-mortem

Semnificantul imaginar

Cadrele de la **34** la **48** sunt extrase din secvența finală în care membrii familiei decedați sunt reuniți în încăperea obscură unde doar televizorul mai funcționează în gol. Sare în ochi faptul că umanul, un animat prin definiție, este în această scenă finală în postura inanimatului, a unui *rigor mortis*, iar inanimatul mecanic – televizorul – este ceea ce este dotat cu animația mobilității [96] . Această opoziție reia cadrul din interiorul automobilului aflat la spălătorie din generic unde Ana și Georg sunt nemișcați și doar periile de la spălătorie situate dincolo de ecranul parbrizului sunt intens animate. Planul **34** repoziționează în chiasm umanul în poziția inanimatului. Ceea ce este mecanic este proiectat în zona animatului. Această construcție sintetizează și structura de semnificație a filmului. Trăsătura de imoblitate inanimată este transferată umanului iar mobilitatea umanului este transferată obiectului inanimat. Planul reprezintă în interiorul containerului *camera obscura* (unde în planul doi se vede fereastra ecran sau obturator cinematografic) un uman lipsit de viață (desicat) aflat în fața unui ecran-monitor audiovizual ce conține o imagine abstractă. Metaforic ceea ce reprezintă diegetic imaginea – VIAȚA FAMILIEI LUI GEORG - este sursa metaforică care structurează domeniul țintă, FILMUL*. Acest nou concept semantic amestec va putea fi, pentru o nouă lectură metaforică, ceea ce structurează, ca și domeniu sursă, domeniul țintă al CONDIȚIEI UMANE. Remarcăm deasemenea că FILMUL* este construit ca o serie de containere imbricate. Spațiul încăperii casei, containerul camerei obscure cinematografice, adică ceea ce este FILMUL* conține, în interiorul său, reduplicată, o relație dintre un monitor (ecranul de televizor) și un uman. Mecanicul și umanul au o poziție inversată în ceea ce privește animația. Christian Metz în *Le Signifiant imaginaire* (1977) definește semnificantul cinematografic ca o „urmă de memorie" în care actorul, decorul și cuvintele reprezentate sunt absențe prezente în fața spectatorului (1977:43). Semnificantul cinematografic este pregnant la modul absenței. Petele de lumină de pe ecranul cinematografic, reprezintă semnificatul cinema prin anularea prezenței sale. La teatru, de exemplu, semnificantul, actrița Sarah Bernhardt, este prezent în sală și trimite la un semnificat absent, personajul Fedra. La cinema spectatorul este în fața unui semnificant, reprezentarea cinematografică, care trimite la un semnificat, actrița S.B., care este absent. Acest semnificat absent – actrița S.B. – trimite, în calitate de semnificant la un nou semnificat care este personajul Fedra. Semnificantul cinematografic pentru Metz, deși de o evidentă bogăție perceptuală, este marcat de irealitate și ne implică în imaginar (1977:45). Literal, în filmul lui Haneke, Georg devine o absență în măsura în care este înscris, ca imagine, în dispozitivul cinematografic (*camera obscura* diegetică și reprezentarea cinematografică la care asistăm noi ca și spectatori ai filmului lui Haneke) [97] .

Tot pentru Metz identificarea cinematografică a spectatorului în dispozitivul de proiecție cinematografică are loc cu camera de filmat (48). Spectatorul este absent de pe ecran, dar prezent în auditorium ca și „instanța care constituie semnificantul cinematografic" (48) și, totodată, el este un „ecran secund". Spectatorul este absent de pe ecran ca și perceput, dar prezent acolo ca și cel care percepe (54). „Pentru a înțelege filmul trebuie să percep obiectul fotografiat ca absent, fotografia sa ca prezentă și prezența acestei absențe ca semnificantă" (57). Spectatorul cinematografic se identifică cu sine ca pur act de percepție, ca o condiție a ceea ce este perceput și deci cu un subiect transcedental care apare înainte de fiecare „este aici" (*there is*) (49). Identificându-se cu privirea ca atare spectatorul se identifică cu dispozitivul camerei de filmat.

---

[96] Confuzia dintre uman și televizor ne amintește de mecanica identificării spectatorului de film ce ține de „încorporarea în interior a unor ansambluri în care ne proiectăm". Fiecare spectator se recunoaște și se crede un element din „materia lumii" selectată și proiectată pe un ecran de dispozitvul filmic. Bellour notează că „ne identificăm la cinema cu lumea ca imagine, cu „lumea care devine propria sa imagine" (Bellour 2009:303 cu un citat din Deleuze din *Imaginea-mișcare*). Si Edgar Morin asociază cinematograful și creierul – mașina de captat și proiectat imagini și mașina mentală (Bellour 2009:304).

[97] Se poate spune că filmul lui Haneke se înscrie în ceea ce Bellour (2009:374), comentând filmele lui Fritz Lang (*Mabuse*, *Metropolis*), numește o „gândire despre imagine ce asociază imediat privirea și moartea".

Echivoc şi ubicuu spectatorul face un act de proiecție ca și proiectorul cinematografic din sala obscură şi deasemenea, pasiv, recepteazǎ ca și un ecran (50) sau, altfel spus se situează în două poziții diametral opuse: proiector-activ vs ecran-pasiv. Tehnologia fotografiei se conformează fanteziei actului de percepție care, ca și camera de filmat, este o proiecție către obiect și o introiecție a urmei obiectului pe suprafața de celuloid a peliculei :

„Sunt două raze conice în auditorium: una care se sfârşeşte pe ecran şi porneşte din cabina de proiecție şi în viziunea spectatorului în măsura în care aceasta este proiectivă și o alta care pornește din ecran și este depusă în percepția spectatorului în măsura în care aceasta este introiecție (pe retină, al doilea ecran) (51). „Când spun că văd un film am în cap un amestec unic format din două direcții: filmul este ceea ce primesc și este deasemenea și ceea ce eliberez, căci acesta nu pre-există înaintea prezenței mele în sală și e suficient să închid ochii ca filmul să înceteze. Eliberându-l eu sunt proiectorul cinematografic și receptându-l sunt ecranul cinematografic; în combinația dintre aceste două figuri sunt camera, adică ceea ce indică și totuși înregistrează” (51).

Constituirea semnificantului la cinema depinde de o serie de efecte de oglindă aflate în lanț și nu doar ca o singură reduplicare.

„In acest fel cinematograful, ca o topografie se aseamănă acel alt „spațiu”, echipamentul tehnic cinematografic (camera, proiectorul, pelicula cinematografică, ecranul etc), precondiția obiectivă a întregii instituții: așa cum știm aparatele conțin deasemenea o serie de oglinzi, lentile, aperturi și obturatoare, sticle prin care trece lumina: reprezintă o reduplicare în care echipamentul devine o metaforă (precum și originea reală) a procesului mental instituit” (1977:51)

Totodată pentru Metz pulsiunea de a percepe (care combină pulsiunea scopică cu cea invocatorie) „reprezintă concret absența obiectului său” în distanța pe care o creează (59). Voaierismul ține la distanță obiectul (obiectul la care te uiți) și sursa / originea pulsiunii (adică organul care generează imaginea obiectului: ochiul); „voaierul nu se uită la ochiul său”. Voaierul ține obiectul scopic la distanță: „voaierul reprezintă în spațiu fractura care-l separă pentru totdeauna de obiectul viziunii; el reprezintă această insatisfacție (care este ceea ce are nevoie pentru a fi un voaieur) și deasemenea satisfacția sa în măsura în care ea este una de tip voaieristic” (60). Astfel la cinema spectatorul, voaieristic, vede ceva care se lasă văzut fără însă a se prezenta vederii, care„ a părăsit încăperea înainte de a-și lăsa o urmă vizibilă aici” (63). Cinematograful oferă o efigie inaccesibilă, situată într-un altundeva, pe o altă scenă (a absenței) și totuși reprezintă această absență în detaliu (61).

Scena finală

Cadrele **34-36** sunt o punere în pagină a unei figuri clasice cinematografice desfăşurate în trei etape: plan general (**34**), plan detaliu al feței unui personaj uman, un *single* (**35**) urmat de un contra plan, punct de vedere subiectiv (un POV) (**36**). Un dialog cinematic are loc între personajul uman imobilizat și ecranul dotat cu o mobilitatea internă abstractă – loc al tuturor posibilităților imaginare. Imaginile imaginare sunt retrospective filmului, sunt extrase sau grefe din filmul propriuzis. Totuși este de reținut că POV-ul nu poate fi al personajului uman căci Georg este defunct, ci al camerei care face un traveling înainte, care e dotată cu o mobilitate proprie. Sau, altfel privit, camera reproduce un POV al unui defunct, o privire de „dincolo” sau privirea unui spectator absent, focarul cinematografic. Privirea protagonistului este absentă și înlocuită de o cameră impersonală. Această figură ne amintește de teoria lui Metz din *Enunțarea impersonală sau originea filmului*.







În lucrarea lui Christian Metz din 1991 *L'enonciation impersonnelle ou le site du film* teoreticianul francez reia o mai veche teorie lingvistică a lui Emile Benveniste pentru a identifica mărcile sau urmele subiectivității ori ale actului de a enunța (enunțarea) în enunțul ori textul cinematografic. Pe baza modului binar al actului comunicării format din emițător și receptor sau, în alți termeni, mai empirici, autor și lector, el descrie actul enunțării ca fiind constituit, la cei doi poli ai săi, din două subiectivități : enunțătorul (*enonciateur*) și enunțatarul (*enonciataire*). Deasemenea cele două instanțe pot fi considerate ca reprezentând, pe de o parte, focarul sau sursa discursului și, pe de altă parte, ținta sau destinația acestuia. În primul rând Metz consideră că spectatorul ocupă aceste două roluri sau ele pot fi considerate două instanțe de încarnare ale spectatorului. Spectatorul ocupă astfel poziția focarului (în măsura în care se identifică cu camera de filmat) și cea a țintei (în măsura în care filmul îl privește (Metz 1991 :13). Spectatorul este astfel scindat într-un eu și tu în același timp. Mărcile enunțării cinematografice sunt catalogate de Metz ca : privirea la cameră, voice-over, cartoanele de generic sau cele intermediar explicative, cadrele în cadru, oglinzile, figurile de denunțare a dispozitivului cinematografic, filmul ori filmele în film, imaginile și sunetele subiective, voice-over a unui personaj etc. filmul, prin utilizarea acestor mărci ale enunțării, ne vorbește nu despre o realitate externă textului ci „despre el însuși, despre cinema sau despre poziția spectatorului" (19-20). Enunțarea, din această perspectivă, reprezintă „capacitatea enunțului de a se plia pe alocuri, de a apărea în relief" și, ca act semiologic care vorbește despre textul însuși ca despre un act, de a indica producția și nu produsul (20). Construcția textuală cinematografică este metafilmică (nu deictic orientată către un exterior textului, circumstanțele enunțării). Cinematograful astfel ține de o practică a utilizării enunțiative a oricărui semn, semn care poate fi prelevat din diegeză și să realizeze o întoarcere imediată : „este construcția care, pentru o clipă, va lua valoare enunțiativă" (21) (157). Mărcile de enunțare, acele urme ale activității manipulatorii ale cinematografului (de exemplu o elipsă special marcată ca abruptă) reprezintă un metalimbaj care afirmă „este cinema !" ori „sunt cinema !" (212). Enunțarea filmică este „impersonală, textuală, metadiscursivă [98] și comentează sau oglindește, după caz, propriul enunț" (210). Pentru Metz filmul nu are deictice, ci conține doar un deictic de „actualizare" de genul „iată !", adică un vag demonstrativ, tacit și prezent care este mai degrabă propriu imaginii decât filmului (22). Nu există un enunțiator și un enunțiatar, ci doar un binom constituit între un enunțiatar și enunț, între spectator și film. Enunțătorul este filmul, filmul ca sursă ori focar al enunțului cinematografic care, ca atare, reprezintă filmul ca activitate ((26). Enunțarea filmică este „întotdeauna o enunțare asupra filmului". Ea este metadiscursivă față de un text care poartă în sine atât focarul cât și destinația (30). Si privirea are aceeași ambivalență în măsura în care este activă și pasivă și „primește și proiectează" permițând astfel reversibilitatea focarului și țintei (33). Focarul și ținta sunt două direcții interioare geografiei filmului : „important este de a descrie traseul acestor amprente (a celor care au făcut și a celor care privesc) acum depersonalizat și transformat în starea de peisaj"(34).

Vorbind despre figura privirii personajului la cameră Metz analizează ambivalența acesteia. În această configurație cinematografică figura **țintei** este reprezentată de punctul de destinație al privirii personajului care coincide cu camera de filmat (privită), cu locul camerei iar **focarul** este reprezentat prin ochii personajului privitor (33). Privirea lui Georg la cameră (fig **35**) ține de această poziționare. Metz continuă argumentația și afirmă : „dacă spectatorul, real sau imaginar, ori analistul (…) "întorc" textul în același sens cu cel propus de privitorul la cameră diegetic, acesta, în aceste condiții, joacă rolul de focar, dar și de țintă căci el se aflã sub focul camerei de filmat" și, apoi, „dacă orientăm mental textul în același sens cu cel propus de cameră, atunci aceasta devine ținta privitorului și, deopotrivă, produce existența acestei priviri, pentru că ea este camera de filmat și, în consecință, focarul" (33). Cele două roluri – focar și țintă – au un caracter abstract și textual (perceptiv), sunt două direcții interioare geografiei filmului (34). Ca și mărcile de enunțare filmică și această figură este înrădăcinată în „principiul unui re-pliu textual" (65). Metadiscursive, aceste figuri construiesc un

[98] Metz aduce aminte de distincția dintre utilizare (*use*) și citare (*mention*) din filozofia anglo-saxonă care apare evidențiată în citarea unui cuvânt: „BOU are trei litere.". În aceste contexte opace limbajul manifestă reflexia enunțării în enunț (Metz 1991:209).

„discurs secund care comentează ceea ce desfășoară imaginile grefându-se pe ele și făcând efortul de a programa descifrarea lor” (64). Ceea ce se găsește în fața ecranului este „un gol, un non loc pe care un privitor diegetic, privirea la cameră în investește și îi dă densitate” iar personajul care se uită la cameră „prezintă scena ca văzută de cineva altul decât cei care sunt diegetic înscriși” (127).

Vorbind despre planurile subiective (POV-urile) (în cazul analizei noastre vezi mai jos fig. **36**, **37**, **43**, **44**) Metz identifică privitorul acestor planuri cu o „subiectivitate fără subiect” (128). Aceste planuri identifică spectatorul cu personajul privitor însă această identificare e doar spațială, nu și psihologică, afectivă sau umană (129). El – rând pe rând spectator sau camera - este un loc care „are aptitudinea de a asigura prin delegație puterea activității enunțiative veritabile” (129). Aceste imagini incită a „disocia orientarea enunțiativă a textului de orice idee de ”persoană” sau de ființă umană” (130). Camera din spatele privirii POV este o pură mașină ca în filmul lui Michael Snow, *La region centrale* (1971) ori în cel al lui Werner Nekes (*Makimono*, 1974). Camera digitală va deconecta mai târziu camera de ochiul uman. În aceste condiții „focarul veritabil al unui film este o activitate nu o persoană” (143). Travelingul înainte este o referință la *Wavelength* (Michel Snow, 1977) (fig. **46**). Combinat cu alternanța de alb-negru în pâlpâire (fig. 47) planul ne amintește de filmele experimentale al lui Ernie Gehr, *Serene velocity* (1970) ori de cele ale lui Tony Conrad, *The Flicker* (1966). Focarul se înscrie numai ca enunțare reperabilă în enunț, absență a unui eu situat în afara textului, o absență identificabilă doar ca o „prezenă” pur textuală (190). Focarul filmului și imaginii cinematografice este „un loc de absență, figură paradoxală a originii” (189). Haneke, în bun student al filozofiei la Viena, produce filme enunț de genul filmului analizat care se referă cu ajutorul unor mărci sau indici de enunțare la această instanță de „proferare”-enunțare concepută tocmai ca o „pliere” ce produce un registru distinct de lectură al enunțului (v și Metz 1991 :214).

Enunțarea impersonală

Cadrele finale ale filmului sunt rând pe rând de citit metaforic ca ilustrări ale imaginarului viziunii [99] . Dar ele sunt imaginarul unui *absent* (protagonistul care, mort fiind, nu mai poate vedea imaginile) [100] ; ele sunt rezultatul unui imaginar produs de un dispozitiv mecanic, camera sau cinematograficitatea. Planurile proiectează imaginile într-un spațiu altundeva și le absenteifică în același timp. Treptat figura planul-contra plan își pierde diferența și devine un exemplu al „imaginii” produse de un dispozitiv care recursiv se auto-generează fără oprire. Într-o primă lectură planul **36** e interpretat ca fiind o instanță a schemei plan contraplan și este interpretat cu un POV al personajului uman. Dar, în același timp, constatăm că este un POV al camerei de filmat, nu al protagonistului care, mort fiind, nu mai poate vedea. Dar, cum planul **36** este POV al camerei de filmat, și planul **35** este deasemena un POV al camerei de filmat. Sau, avansând mai departe firul interpretativ, cum și Georg și televizorul sunt entități inumane în măsura în care sunt lipsite de „animație”, sunt entități inanimate, pot – mediate de camera impersonală – „dialoga” sub forma POV-ului reciproc. Cu alte cuvinte, camera de filmat mediază între două absențe care se instituie reciproc prin transfer metaforic. Imaginile amintire sau cadrele flashback sunt deasemena preluate de un absent care se identifică doar cu camera / spectatorul singura entitate a acestei drame care poate da „animație” și semnificație jocului de lumini și umbre de pe ecran.

[99] Secvența amintește de scena de debut din *Silence* (ingmar Bergman, 1963 – min. 8:04) care pune în relație de dispozitiv cinematografic copilul din culoarul trenului și peisajul exterior cadrat de fereastra compartimentului (Bellour 2009 :238-240). Bellour vorbește despre o similară poziționare a protagonistului imobilizat într-o cameră de spital care nu mai poate decât să rememoreze imagini ale trecutului din *Johnny Got His Gun* (Dalton Trumbo, 1971) (Bellour 2009 :242-3).

[100] Bellour menționează articularea în doi timpi a viziunii operată de Lacan. In prima etapă viziunea ține de graba de a identifica ceea ce este de văzut (și trimite la „plenitudinea imaginară a experienței fondatoare a oglinzii”). In a doua etapă viziunea este subjugată de un „efect fascinatoriu” ; de la *fascinum*, ochiul rău care are ca efect oprirea mișcării și omorul literal al vieții. Privirea fascinatorie ce depinde de faptul că „orice dorință umană este bazată pe castrare” pune în act fatalitatea „tăieturii și lipsei”, noțiuni proprii logicii psihanaliticii (Bellour 2009 :294 ; Lacan 1973 :107-8).



Figurile cinematografice și lectura performativă

Câteva secvențe sunt atât descrieri ale unei diegeze ficționale cât și referințe la figuri cinematografice, scheme compoziționale ale discursului cinematografic. Realitatea pe care o descriu – cinematograficitatea instanțiată sub aspectul unor scheme de compoziție cinematografică – este exact ceea sunt sau fac planurile din compoziție. Ca atare ele nu mai sunt utilizate, ci citate. Întreaga secvență finală este construită pe structura alternanței și repetiției figurilor, pozițiilor și planurilor; principiul definitor al artei cinematografice [101] . În **figura 1** descoperim o figură clasică a planului care reprezintă din exterior un ecran dincolo de care se află cuplul Ana și Georg. Planul secund este un contra-plan din interiorul automobilului și putem spune de partea cealaltă a ecranului; în primul plan opac iar în al doilea blurat. În planul al treilea, prin supraimpoziție, este înscris titlul filmului ca rezumat explicativ al celor trei planuri. Am rezuma aceste planuri ca o referință la

---

[101] Vezi Bellour (2009 :334sq).

sistemul descriptiv al ecranului (obturat, abstract ininteligibil /vs/ parțial inteligibil) dincolo de care se pot „vedea" reliefuri mecanice, produsele imaginare ale unor simulacre mecanice) și al condiției spectatoriale. Spectatorul este imobilizat în obscuritatea sălii de cinema în fața unui ecran pe care sunt proiectate umbrele sau urmele unor obiecte absente.



Figura 2 a și b reiau figura „obturatorului" și a camerei plasate în plan /vs/ contra-plan.



Figura 3 reia figura clasică a dialogului față în față bazat pe privirea deictică orientată către afara cadrului. Accesibilității și coerenței diegetice Eva îi opune orbirea, refuzul privirii și închiderea ochilor (rimă a obturatorului reprezentat de ușa garajului sau de ecranul opac).



Figura 4 a și b reprezintă de această dată cameramanul (Ana) aflată în spatele camerei de filmat și a dispozitivului mecanic de reglaj al imaginii. Imaginile POV ale Anei impun tema ochiului-cameră, dar și a deformărilor, anamorfozelor datorate efectelor speciale cinematografice.



Figura 5 reprezintă și ea o figură clasică a celei de a șaptea arte. Un plan descriptiv al personajului care privește către exteriorul cadrului este urmat de un POV și apoi de o intervenție diacritică auctorială, tăietura de montaj opacă. Suita de cadre pare un montaj ilustrativ al diverselor figuri cinematografice destinate unei audiențe de școală. Filmul face referință la montajul cinematografic (single cu privire deictică – POV – tăietură de montaj) făcând sau punând în act tocmai acest tip de montaj cinematografic.



Figura 6 ilustrează similaritatea cadrării unui cadru în cadru (oglinda în care se reflectă buzele Anei, ecranul televizorului în care se profilează un personaj și același ecran în care imaginea este abstractă.



Figura 7 reprezintă ceea ce numeam filmarea de tip Bresson în care camera este strict metonimică. Totodată figura obturatorului din figura 2_a este reiterată.



Figura 8 a și b reprezintă o alternanță operată între categorii clar delimitate de imagine: figura umană și prim planul expresiei, peisajul imaginar al unei „alte scene" și planul larg și imaginea abstractă formată din intermitența imaginii alb/ negru ce poate fi considerată matricea (originarul) „istoric și formal" al imaginii cinematografice [102]. Imaginea care pâlpâie este substrasă privirii umane și activității umane fiind o imagine generată de o mașină ce reprezintă o conversie vizuală a variației de radiație (de microundă) cosmică de fundal (*cosmic microwave background radiation*). Alternanța ilustrează ipostaze tip ale imaginarului cinematografic: figurativul uman, peisagistic și filmul abstract. Dar, totodată, secvența finală este un citat al montajului dialectic al lui Eisenstein la care se face referință ca la un model de cinematograficitate (vezi Grundmann 2010: 414).



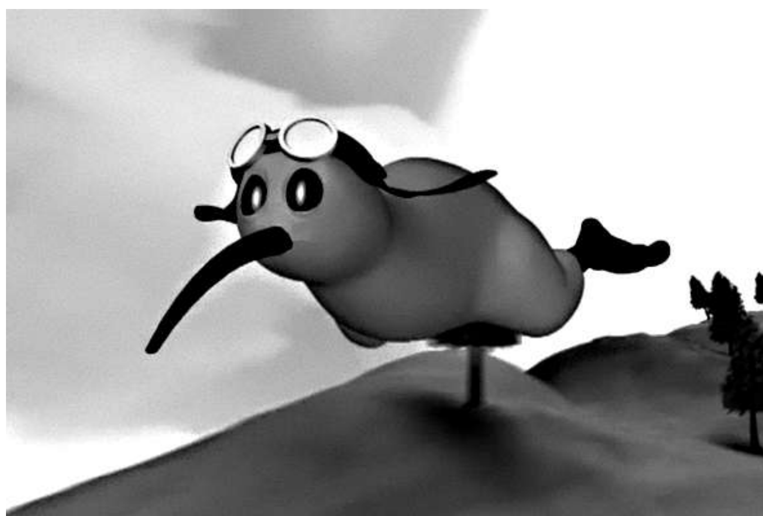
Punctul de referința și conceptualizatorul își alternează poziția în construcțiile cinmatografice succesive. Georg devine din privitor al ecranului (subiectul privirii) cel care e privit de ecran (obiectul privirii), adică ocupă poziția spectatorul sau, altfel formulat, „capul lui este un monitor". In **fig.8_a** cadrele **2** și **3** indică figura clasică în care Georg ocupă poziția subiectului iar ecranul monitorului tv poziția obiectului privirii. Cadrul **4** din aceeași suită substituie subiectul privirii cu un alt obiect al privirii : și anume ceea ce se vede prin „ecranul" lunetei mașinii la spălătorie (ceea ce a văzut Georg în timpul filmului). Astfel cadrul **4** este locul din figura plan-contra-plan în care ar fi trebuit să se afle subiectul privirii, subiectul animat care vede și concepe ceea ce este văzut și, în același timp, este obiectul privirii protagonistului, un obiect dotat cu o animație mecanică, inumană. Diferența dintre subiect și obiect, generator și receptacol al privirii este anulată.

[102] Vezi în acest sens Bellour (2009 :338-40). Planul imaginii alb/negru în intermitență trimite la filmul experimental al lui Tony Conrad (*The Flicker*, 1965). Deasemenea travelingul înainte către o imagine din care poate apărea un imaginar fotografic de tip peisaj marin aduce aminte de filmul experimental al lui Michael Snow (*Wavelength*, 1966-67). Pentru Bellour inportanța intermitenței din „flicker tient à la pureté que son abstraction désigne, sa virtualité devenant intérieure à tant de films dans lesquels son principe s'incarne pour affecter d'une puissance singulière les éléments figurés" (340).

Georg este în poziția unei priviri a altuia îndreptată către extra diegeză sau spațiul spectatorului care, astfel, e înglobat în ficțiune ca partener al schimbului scopic (eu spectatorul din exterior diegezei devin intern diegezei în poziția plan vs contra-plan a ecranului, eu sunt ceea ce vede o privire post mortem, adică ecranul vid și potențial al ecranului, eu sunt un ecran post mortem [103] – cel care vede și care e văzut (proiector și ecran în același timp). Astfel, prin alternață și gradualitatea travelingului înainte, prin coreferințe încrucișate și anaforă diferențele dintre poziții sunt estompate. Deasemenea cadrul **1** din suita **Fig.8_b** o reprezintă pe Ana în poziția subliniată sintactic a lui Georg (cel care privește post mortem ecranul monitorului cu o privire lipsită de viață); ea este în poziția subiectului. Pe de altă parte ea este în poziția unui obiect al privirii internalizate (non explicite) a lui Georg. Ca subiect Ana privește către spectator – Georg. Ea, ca receptacol, este obiectul la care privește spectatorul – Georg. Contra-planul (adica **Fig.8_b** cadrul **2**) ne prezintă, în simultan, obiectul privirii Anei situat dincolo de axul camerei, adică spectatorul-Georg-camera de filmat și subiectul schimbului de privirii, instanța care o privește pe Ana, adică monitorul sau ecranul. Astfel suita de planuri anulează distincția dintre plan /vs/ contra-plan, animat /vs/ inanimat, obiect al privrii /vs/ subiect al privirii, spectator /vs/ imagine, generator al imaginii /vs/ receptor, proiector /vs/ ecran [104] . Cadrul **Fig.8_b 3** ilustrează la modul peisajului această reuniune imposibilă dintre animat și inanimat sau dintre muntele mineral care izvorăște din apa animată. Cadrul **Fig.8_b 4** anulează distincția dintre figurativ și abstract prin alăturarea celor două planuri în schema unui față în față. Cele două cadre ilustrează imagini a căror diferență se anulează. Două priviri imposibile – căci sunt două obiecte ale unei priviri – se reflectă una în alta și eludează subiectul uman. Singurul mediator rămâne însă spectatorul ca final posesor al privirii sau, altfel spus, ca absență generatoare.

KIWI: exemplu de metaforă cinematografică

Un exemplu de metaforă cinematografică: *KIWI*, film de animație *http://www.youtube.com/watch?v=sdUUx5FdySs*



[103] Acest ecran amintește de „ecranul visului" al psihanalistului Bertram Lewin: un ecran alb care este virtual în orice vis pe care se proiectează imaginile visului (apud Bellour 2009:83).

[104] Schimbarea de plan și suita de planuri memorie ce reiau instantanee din film înscriu momentele filmului, prin dilatare și focalizare, în ceea ce se poate numi, pe urmele lui Deleuze din *Imaginea-timp* și Bellour, un extra-timp (timpul în persoană ori timpul în starea sa pură (apud Bellour 2009:118; 142-3)

Kiwi este un filmuleț animat de 3 minute care poate fi găsit cu ușurință pe net. Protagonistul clipului este anunțat din generic: Kiwi!. Kiwi este o pasăre cu aripi rudimentare, atrofiate (cf. Wikipedia). Primul plan – un plan apropiat - ”construiește” metonimic figura recognoscibilă a păsării. Recunoașterea păsării are loc sub incidența categoriei [PASĂRE] cu ajutorul trăsăturilor distinctive ale formei și ciocului. Lipsa clar marcată grafic a aripilor indică atipicalitatea păsării. Kiwi este o pasăre atipică, aproape o non-pasăre sau de inclus într-o categorie încă nedefinită [PASĂRE]→ [KIWI] (despre categoria pasăre vezi în Lewandowska-Tomaszczik 2007:146; Ungerer 2006: 24 sq). Obiectul diegetic evocă schema păsării (printre care și capacitatea de a avea aripi și de a zbura). Deasemenea prin gradul redus de specificitate al trăsăturilor constitutive figura protagonistului tinde a indica un tip (o categorie abstractă) și mai puțin un individ particular. Un exemplu similar ar fi relația dintre [CÂINE]→ [HIENĂ] care evocă o schemă supraordonată de genul CARNIVOR-CU-ASPECT-CANIN și față de care hiena ar fi un fel deviant de câine (Tuggy 2007:112).

In următoarele planuri protagonistul face o serie de acțiuni care evocă domeniul uman: ”face efortul de a trage în spate o sfoară”, ”se scarpină”, ”se șterge de transpirație după efort”, ”bate cuie”, ”se bucură și dă din picioare ca din mâini” și poartă ”o cască de aviator”. Desemenea acțiunile sale au consecințe asupra unor elemente naturale: copacii pe care îi plantează artificial (cu cuie) în picioare, dar în plan orizontal pe marginea unui perete de stâncă vertical. Acțiunea trădează intenția și aplicarea unui plan cu un scop și activarea schemei de acțiune (*modelul de eveniment tip* și *ciclul de control*). Categorizarea acțiunilor și atributului căștii de aviator stabilesc o serie de corespondențe cu domeniul ”uman”. Atipicalitatea pasării permite recategorizarea sa ca aparținând umanului și impune direcția de sancțiune de la standard / schemă la țintă / instanță: [OM] →[KIWI]. Relația este de categorizare. Kiwi este o instanță sancționată de schema evocată de [OM]. Kiwi este un mix de trăsături umane și animaliere și evocă cele două domenii (sau sisteme descriptive). Această dublă categorizare a protagonistului permite utilizarea unei lecturi metaforice în care unul dintre domenii va fi cel sursă (cel concret) pentru un domeniu țintă (mai abstract). Domeniul sursă /kiwi/ va fi cartografiat pentru înțelegerea domeniului țintă /om/. Profilul va fi impus de domeniul sursă. Astfel ”omul este *un kiwi*” va pune în prim plan figura domeniului sursă (*kiwi*) ca metaforă cartografiată pe domeniul țintă (umanul). Desigur că lectura metaforică trimite intertextual și la metafora pascaliană: ”omul este *o trestie*, dar o trestie gânditoare” care verbal articulează raportul dintre schema care filtrează și focalizează și domeniul țintă al umanului. Deasemenea o definiție des citată a omului aduce în prim plan trăsăturile de ”biped” și ”lipsit de pene” deși o definiție enciclopedică include și abilitățile cognitive și linvistice ale omului, dexteritatea manuală și abilitățile sale tehnologice, aparența facială și forma corporală și comportamentul complex social (v Tuggy 2007:88 și 113). Lakoff și Turner (1989:195) discută despre frecventele metafore de genul PERSOANELE SUNT ANIMALE (*Ahile este un leu*).

Comicul, ”infantilitatea” și ”fragilitatea” protagonistului evocă deasemenea fragilitatea ”trestiei” din intertextul citat. Deși handicapat de lipsa aripilor/brațe protagonistul reușește să performeze acțiuni intenționale umane (să lege sfoara, să bată cuie și să construiască un decor după un plan). Același lucru e evocat prin atributul trestiei gânditoare, adică capacitatea de a urmări intențional un plan cognitiv.

In planurile finale ale clipului Kiwi se aruncă în prăpastie și va cădea pe lângă copacii plantați de el artificial pe peretele de stâncă vertical. Căderea datorată gravitației devine, în plan continuu, prin rotirea camerei de filmat în ax orizontal, un ”zbor” deasupra multitudinii de copaci care, acum, sunt percepuți ca o pădure pe un câmp orizontal. E de remarcat scanarea secvențială (de proces) a evenimentului impusă de continuitatea planului. Căderea impusă de condiția fizică, reală a protagonistului este imaginată ca fiind o formă de zbor. Desigur căderea este categorizată de schimbarea punctului de vedere al scenei ca o formă atipică de zbor: [ZBOR]→ [CĂDERE]. Zborul imposibil în condiția realității (căderea) este, sub condiția imaginației (produsul intențional), un zbor ”real”. Kiwi a plantat copacii de o manieră artificială și improprie realului tocmai pentru a construi decorul unui act ficțional de imaginație; pentru a se putea deplasa pe ”deasupra” peisajului creat artificial. Handicapul personal îl obligă pe protagonist să schimbe coordonatele lumii (prin creearea cu un enorm efort a unei multitudini de copaci) și astfel într-o scurtă clipă să poată să transforme ficțiunea în realitate: protagonistul zboară ca și cum ar avea aripi. Prin planuri subiective optic (POV) și prin înțelegerea de către spectator a transformării optice a camerei care vede ”subiectiv” planul

vertical transformându-se în plan orizontal condiția personajului este condiția spectatorului. Kiwi își imaginează că zboară și acest lucru devine realitate iar spectatorul realizează că și el este în condiția protagonistului de a imagina o realitate imposibilă. Cele două entități – kiwi și spectatorul filmului – imaginează o ficțiune: Kiwi este în zbor și eu, spectatorul, văd, ca și protagonistul, un zbor. O ficțiune în care cei doi sunt poziționați față de domeniul ”realitatea gravitației și a lipsei de aripi” și amândoi realizează trucul cinematografic ca fiind singura formă de ieșire din această stare a handicapului. Adică o falsă ieșire. Finalul filmului focalizează stările protagonistului căruia îi cresc niște simili-aripi, are o lacrimă (posibil din cauza vântului sau poate din conștiința inutilității efortului), dispariția sa după o perdea de nori și, în cele din urmă, sunetul off-cadru al unei lovituri (probabil sunetul izbiturii de pământ a personajului).

Totuși ceea ce interesează în această analiză este cartografierea trăsăturilor și acțiunilor domeniului sursă ”păsărea kiwi” asupra domeniului țintă ”omul” și formarea unui spațiu amestec ”condiția umană”.

Capitolul 8 - Sistemul descriptiv, eventul și metafora

Sistemul descriptiv

Semnificația autosimbolizantă și prefigurativul

Pornim de la ideea că semnificația unei reprezentări vizuale este în mod fundamental produsul utilizării sale [105] . Această afirmație susține orientarea pragmatică a abordării. Semnificația unei reprezentări date este echivalentă cu o conceptualizare, adică „un proces sau o suită de evenimente cognitive a căror ocurență constituie o experiență mentală dată” (Langacker 1987:111). Această afirmație circumscrie orientarea cognitivă a abordării [106] . Spațiul semantic este un ”câmp de potențial conceptual”. O structură semantică reprezintă ”o locație și o configurație situată în spațiul semantic” (Langacker 1987:76). Sunetul, de exemplu, reprezintă rutine perceptive și este o ”entitate conceptuală”, deci o subregiune a spațiului semantic (Langacker 1987:79). Se poate remarca faptul că și vizibilul este, la rândul său, o subregiune a spațiului semantic.

Astfel un simbol lingvistic este definit de către o ”corespondență între două structuri situate în spațiul semantic (conceput de o manieră largă) dintre care una ocupă subregiunea fonologică în particular” (Langacker 1987:79). Pentru simbolurile vizuale semnificantul ar fi subregiunea vizuală a spațiului semantic. Se poate spune că un uz particular al unui simbol e format dintr-o conceptualizare și o expresie (fonetică, gestuală ori vizuală). Conceptualizarea include și înțelegerea ei contextuală. Lexemele sunt căi convenționalizate de a accesa o informație enciclopdică deja stabilită (Langacker 2008: 457-459). Prin repetiția elementelor comune și înrădăcinarea unor utilizări particulare o structură expresivă este automat asociată unei conceptualizări. Deasemenea se formează o schemă abstractizantă ce acoperă ceea ce este comun acestor experiențe particulare.

Există cazuri de ”auto-simbolizare”

(1) Băiatul a ieșit făcând zgomot.

In acest exemplu avem o unitate simbolică stabilită între o configurație semantică [A FACE ZGOMOT] și o configurație fonologică / grafică [a face zgomot]. Unitatea simbolică rezultată este de reprezentat ca :

[[A FACE ZGOMOT] / [a face zgomot]]

Dacă însă înlocuim configurarea fonologică / grafică cu o configurație sonoră obținem o unitate ”auto-simbolică”. Conceptualizarea sunetului poate fi considerată semnificația expresiei (adică o rutină perceptuală care poate fi considerată o entitate conceptuală). Altfel spus conceptualizarea domeniului expresiv este

[105] Următoarele capitole sunt o rescriere a capitolului introductiv din Deaca (2009).

[106] Asupra abordării semio-pragmatice vezi Odin (1989 și deasemenea: 1983a, 1983b, 1987, 1988). Pentru o abordare în termenii actelor de limbaj vezi Daniel Dayan (1986). Iar asupra unei definiții sensului bazate pe utilizarea lingvistică vezi Langacker (1991:105).

asociată conceptualizării înseși. Unitatea simbolică identifică cele două domenii într-o singură conceptualizare. Putem deasemnea spune că unitatea se autocategorizează. Între procesarea expresiei și conceptualizarea ei există grade de izomorfism. În cazul auto-simbolizării există o identitate. În cazul simbolurilor utilizate în coduri de construcții computaționale – de exemplu notația abstract matematică – atunci relația nu este izomorfă ci doar de asociere automată.

(2) Băiatul a ieșit [ZGOMOT]

Această operație este aplicabilă și ”regiunii vizuale a spațiului semantic” (Langacker 1987:76/79-81). Relații de sens pot avea loc fără intermediarul limbii naturale. Structurile simbolice au semnificație de o manieră non-verbală (rutine perceptive care se auto-sancționează ca în cazul recunoașterii fețelor) (Langacker 1987 :429). Relațiile simbolice au loc între domenii semantice diferite. *Ințelegerea este definită ca un proces de corespondențe simbolice realizate între cei doi poli ai simbolului* (Langacker 1987:62). Fenomene ca muzica, o parte din lirică și filmele experimentale non-figurative țin de polul auto-simbolizărilor. Totuși, deși schema s-ar confunda cu ocurența particulară, eventul de uz are o particularitate de experiență ceea ce face că structura expresivă este asociată și eventului în care are loc. De exemplu zgomotul ușii care se trântește este asociat conceptualizării eventului înglobant: gestica personajului, contextul discursiv antecedent, afectul asociat. Structura expresivă este asociată simbolic conceptualizării simulării evenimentului și experienței corporale asociate.

Experiențele cinematografice de „artă abstractă” în care simbolul este format dintr-o structură expresivă care este asociată propriei conceptualizări, semnificația sa este conceptualizarea sa, adică experiența mentală ori procesarea mentală asociată inclusiv experiența motorie, senzorială și emoțională (Langacker 2008: 30-33). În această zonă de experiență se situează pre-figurativul.

Structura semantică (”predicația”) este caracterizată în raport cu un domeniu cognitiv (adică ”orice fel de conceptualizare : o experiență perceptuală, un concept, un complex conceptual, un sistem de cunoștințe elaborat etc” (Langacker 1990:3)). Predicațiile sau structurile semantice sunt rutine conceptuale care organizează un sistem (enciclopedic) de cunoștințe.

Complexul de semnificații al unui element dat este format de către semnificațiile sale schematice și extensiile sale (Langacker 1990:2-3). Relațiile unei unități sunt de elaborare (de la schemă la o instanțiere ce implică o diferență de grad de specificitate (Langacker 1990 :113) și de extensie (de la prototip la valori periferice) (Langacker 1987:370). Aceste relații sunt cazuri de categorizare.

Sistemul descriptiv

Am elaborat în 1994 o analiză a filmelor lui Federico Fellini în raport cu noțiunea de sistem descriptiv pentru a da seama de modul în care cinematografia regizorului italian reia și modifică structuri conceptuale caracteristice tradiției culturale a carnavalului (Deaca 2009: 9-29). Analiza urmărea modul specific de reconfigurare a elementelor componente dintr-un sistem descriptiv dezvoltat și înrădăcinat de o convenție culturală în noi figuri și imagini hibrid tipice filmelor regizorului italian. Conceptul de **sistem descriptiv** (SD) este apropiat de concepte ca, de exemplu, ”cadre” (*frames*) (Fillmore, 1975; Minsky 1975: 212; 227), ”schemata” (Rumelhart 1976), ”scripturi” (*scripts*) (Shank & Abelson 1977:9-10), Modele Cognitive Idealizate (ICM = *Idealized Cognitive Models*; ansamblu semantic unde elementele sunt legate prin relații metonimice sau metaforice) (Lakoff 1985, 1987:68 sq), „model cognitiv” (Ungerer 2006), ”spațiu mental” (Fauconnier 1984 / 1985) sau de ”matrice de domenii cognitive” (Langacker 1990:2-3). **Cadrul** este definit de Fillmore (1975: 124) ca un sistem de alegeri lingvistice asociate cu instanțe prototip ale unor scene. Altfel spus, este format de o rețea de opțiuni lingvistice asociate cu o scenă sau o situație. El mai este definit de Fillmore într-o paradigmă cognitivă ca reprezentând „cadre specifice de informații unificate sau schematzări coerente ale

experienței (1985: 223) și ca ”structuri cognitive (...) informații presupuse de conceptele codificate de cuvinte (Fillmore și Atkins 1992:75). Exemplul lui Fillmore este cel al eventului comercial sau tranzacția comercială defnit de actul de *a cumpăra ceva* (vezi Ungerer 2006: 209 sq). Cadrele pot fi concepute ca o manieră de a descrie contextul cognitiv de fundal asociat unor categorii cognitive, un tip de model cognitiv ce reprezintă cunoștințele și ideile / credințele despre situații specifice frecvent recurente în lumea natural-socială. **Scripturile** lui Shank și Abelson sunt modelate a reprezenta mai degrabă secvențele de event înrădăcinate în care secvența este cauzal conectată (de exemplul scriptul *restaurantului*) (vezi Ungerer 2006: 214 sq).

Modelul cognitiv al lui Ungerer (2006: 47) include, în contrast cu cadrele lui Fillmore, și scenarii de acțiune. Modelul cognitiv este un fenomen mental, o „reprezentare a interacțiunii dintre conceptele" evocate de o expresie care este relaționată, la rândul său, cu reprezentări cognitve stocate în memoria de lungă durată referitoare la câmpuri de experiență. Modelul cognitiv este deschis și ordonează informațiile enciclopedice despre un domeniu de experiență. El este, la rândul să relaționat, cu altele într-o arhitectură „conecționistă" (în rețea)

Noțiunea de sistem descriptiv este împrumutată de la Michael Riffatterre în lucrările sale despre producția literară de sens[107] . Sistemul Descriptiv reprezintă un lanț asociativ reglat nu numai de raporturi semantice ci și cu ajutorul unor informații enciclopedie sau așteptări (ceea ce Searle (1983) înțelege prin noțiunea de fundal (*background*)) și sunt active într-un spațiu social la un anume moment. Sistemele descriptive își găsesc expresia în diverse texte atestate în spațiul social (literare sau nu). Ele sunt create, vehiculate, transmise și corectate în interacțiunea socială. Autorul și receptorul unor expresii culturale au cunoștință de o serie de definiții / clișee la un moment istoric dat. Ele aparțin unei ”comunități interpretative" (*interpretive community*, Fish 1980).

Sistemul descriptiv (SD) este o matrice complexă ce reunește mai multe domenii cognitive necesare caracterizării unei entități. Un SD structurează un ”spațiu mental". El este o ”regiune", adică ”un ansamblu de entități legate între ele" (Langacker 1991 :113) prin relații de interconexiune (”atunci când evenimentele cognitive care o constituie sunt compozante coordonate ale unui eveniment de ordin superior"). Un SD cuprinde ”situația de discurs, structurile de caz, scenice, cognitive, intenționale, instituționale, culturale, sociologice, conceptuale, adică tot ceea ce este necesar pentru a utiliza și înțelege limba" (Villard 1991).

Un SD se caracterizează prin gradul său de specificitate. El se poate confunda cu un singur domeniu : de exemplu, /spectacolul/ este domeniul pentru act, scenă, prolog și antract (Langacker 191:110). Fiecare entitate enumerată profilează substructuri particulare în această bază (Langacker 1988:74). Spectacolul este, în acest caz, un domeniu în matricea complexă a predicatelor, o componentă a noțiunilor de un ordin mai mare (Langacker 1988:73). Un SD se manifestă ca o matrice complexă și eterogenă căci, ca și structură semantică, cuprinde mai multe domenii de manifestare (Langacker 1987:157 sq.). Elementele sale componente sunt într-o relație de conceptualizare în sensul în care concepția unui element particular este inclusă și activează conceptualizarea SD global (v. Langacker 1987:228). Conceptualizările sunt relații ”slabe" căci depind de asociații. Convenționalizate SD-urile sunt ”structuri de sens compuse" și integrează elementele (conceptualizările) pe baza unor corespondențe.

Nodurile unui SD sunt conceptualizări iar relațiile sunt hărți de proiecție metaforică sau metonimică. După Lakoff (1987) nodurile corespund unor scenarii tipice (script-uri), elemente prototip ale categoriei, hărți metonimice (”o situație sau o subcategorie unde un membru sau un sub model este utilizat (deseori pentru un scop limitat și imediat) pentru a manifesta categoria ca întreg" Lakoff 1987 :79), hărți metaforice și structuri propoziționale (cum ar fi stereotipele) și structuri vizuale (imagini mentale convenționale sau imagini

[107] Această noțiune este similară ”în cazul cel mai simplu (…) unei definiții de dicționar". Ea desemnează ”un model ideal la care se conformează (pozitiv sau negativ) total sau parțial referințele noastre la un semnificant dat". Sistemul descriptiv poate fi ”deja codificat (actualizat) în text ca și vehicol al unei metafore" și ”reprezintă o rețea de semnificanți", ”lanțuri asociative preexistente textului" sau ”o rețea de cuvinte asociate unul altuia, o rețea organizată în jurul unui cuvânt nucleu în conformitatet cu sememul acestui nucleu unde fiecare constituent al sistemului funcționează ca și metonim al acestui nucleu" (Riffaterre 1979: 20/51 și 1982:58).

schematice) (Lakoff 1987 :272 sq ; 286). Este de remarcat că ”modelele cognitive” sau ”sistemele descriptive” implică scheme care sancționează instanțieri în alte domenii.

Un SD poate fi reprezentat de o schemă. In acest caz avem în față extensii de uz sau un mecanism de sancționare în care o conceptualizare ”sursă” (schema care sancționează) este cartografiată pe un domeniu ”țintă” (instanțierea sau extensia) (Lakoff 1987:83 sq.). Schema este o matriță (un *template*) abstractă care reprezintă caracteristicile comune ale structurilor pe care le categorizează, structuri care elaborează sau exemplifică o schemă. Schema diferă de o listă de criterii pentru că este ea însăși un concept autonom. Singura diferență față de instanțierile sale este faptul că este caracterizată cu mai puțină specificitate și detalii decât exemplificările sale (Langacker 1991:102). Schema și instanțierile sale reprezintă aceeași entitate la ”grade diferite de specificitate” (Langacker 1987:91).

Sistemele descriptive depind de o istorie culturală în măsura în care entitățile care o compun sunt produse și asociate cultural. De exemplu putem avea un plan A în care, în stânga, e reprezentat un personaj în plan apropiat ce ține în mână la ureche un telefon fix (cu fir) iar în planul B un personaj diferit care ține la ureche un aparat de telefon similar. Schema dialogului față în față ne ajută să sancționăm cele două planuri ca făcând parte dintr-un dialog la telefon. Cunoașterea enciclopedică a faptului că în dialogul la telefon există o distanță în care vocea de aici și acum nu servește comunicării ne ajută să construim o așteptare a distanței mari dintre interocutori. Tăietura de montaj poate fi categorizată ca o instanță a unei scheme ce desemnează [DISTANȚA MARE]. Un film comic poate să disconfirme această așteptare: cele două personaje pot să se găsească în aceeași cameră. Tăietura de montaj este percepută în acest caz ca un indice al distanței dintre interlocutori. Deasemenea alegerea unui tip de telefon sau de automobil creează așteptări datorate construcției elementelor componente ale obiectului, inclusiv așteptarea ca alte elemente diegetice să aparțină aceleiași epoci. Dacă în planul B al exemplului citat avem o cadrare detaliu metonimică a unei mâini care învârte discul unui telefon ar intra în contradicție cu un telefon portabil ce e dotat cu taste. Amestecurile de entități hibride formate din elemente aglomerate provenind din sisteme descriptive diferite creează posibilitatea exercitării unui mod de lectură metaforică.

Nodurile unei rețele de tip sistem descriptiv sunt evocate asociativ și probabilistic (un element are o mai mare pregnanță probabilistică de a fi asociat sau, gradual, mai mică). Nodurile sunt și conceptualizări ce au o etichetă lingvistică, o expresie convențional verbalizată ca unitate simbolică. Legăturile sinaptice cerebrale sunt plastice și se „adaptează” experienței. O experiență repetată creează o familiaritate de asociere și evocare a unor elemente conceptuale conexe. Familiaritatea generează fluența. Fenomenul de amorsare, i.e. prezentarea unui stimul prealabil care condiționează percepția unor indici într-o suită de stimuli prezentați subiectului după amorsă ține de această formă de coagulare a unei serii de elemente evocat în fundal de o concepție de prim plan. Deasemenea, similar, o serie de cuvinte evocă în fundal un cuvânt asociat. Într-o experiență subiecții au avut de memorat o serie de cuvinte ca : *ușă, geam, umbră, casă, deschis, perdea, cadru, privire, vânt*, *ecran* etc. După expunerea la stimuli mai mult de jumătate din subiecți au avut memoria falsă că cuvântul *fereastră* a fost prezentat. Cuvântul *fereastră* este asociat acestor cuvinte iar calea de acces către cuvântul fereastră a fost activat puternic și a generat un sentiment de familiaritate (Roediger & McDermott, 1995: 803-814 apud Shimamura 2013 a: 106-107) (vezi și infra : capitolul *Eventurile și sistemele descriptive*).

Noțiunea de sistem descriptiv este similară cu cea de model cognitiv. Ungerer indică faptul că modelul cognitiv permite modificarea în timp a categoriilor și a conceptualizărilor. Ungerer (2006: 45-58) remarcă faptul că prototipele unei categorii se schimbă în timp în urma modificării atributelor esențiale categoriei. Acest lucru are loc ca efect al presiunii contextului. Prototipele sunt puncte de referință pentru categorii cognitive. Contextul poate schimba „greutatea” sau importanța unor atribute relevante pentru o categorie. Contextul poate profila atribute care nu sunt proeminente și poate introduce noi atribute și implica reevaluarea importanței atributelor deja existente. Exemple periferice ale unei categorii pot deveni, sub presiunea contextului, exemple bune sau prototipe ale unei categorii. Contextul, pentru Ungerer, este un fenomen mental necesar caracterizării unei unități semantice (apropiat de ideea lui Searle pentru care el reprezintă presupozițiile de fundal necesar ca un enunț să fie inteligibil). O **situație** este o interacțiune între obiecte din lumea naturală. O reprezentare cognitivă a interacțiunii dintre conceptele evocate în minte de către o situație

reprezintă **contextul cognitiv** (48-49). Categoriile cognitive activate sunt asociate unei rețele de alte contexte stocate în memoria de lungă durată. Aceste reprezentări cognitive înmagazinate care aparțin unui domeniu semantic sunt numite de Ungerer **model cognitiv**. Pentru Ungerer modelel cognitive sunt deschise, selective, dar niciodată exhaustive. Ele sunt asociate în rețele (49-50). Ele depind de cultura în care utilizatorul trăiește sau de modele culturale. Model cultural sau model cognitiv sunt două aspecte ale aceluiași lucru. Dat fiind că modele cognitive evoluează în timp ele produc efecte asupra selecției atributelor relevante unei categorii. Prototipul de /BIROU/ în Japonia („măsuțe unde poți sta cu picioarele încrucișate") și în Europa („masă cu picioare înalte și sertare") diferă în funcție de o funcționalitate culturală. De exemplu categoria /AUTOBUZ/ are ca atribute „galben", „şcoală" și „copii" în Statele Unite iar în Anglia atributele de „roșu", „transport public" și „muncă" sunt mai proeminente. Cele două conceptualizări sunt diferite de la o cultură la alta (54-55).

Sistemul descriptiv și teoria minții (TOM)

Teoria minții (TOM) (Levin & al 2013 :244 sq) presupune o definiție pe care o are spectatorul despre reprezentările mentale ale unui agent uman repreznțat pe ecran. Spectatorul are o teorie – o așteptare – referitoarea la stările mentale pe care le are acest agent. Acestea sunt presupuse a fi intenționale și organizate cauzal în funcție de rațiuni determinante. Spectatorul înțelege - din experiențele trecute ale percepției unor acțiuni pe care le fac agenții umani - că există în spatele realității vizuale, perceptuale, un fundal cognitiv specific format din credințe, dorințe și scopuri ale unor agenți vii care gândesc. O serie de înțelegeri al unor istorii și unor eventuri vizuale din filme sunt derivate din teoriile minții pe care le au spectatorii. Din perspectiva pe care o adoptăm aici TOM nu ține atât de înțelegerea cu ajutorul schemelor care sunt intanțiate ci are un aspect mai degrabă explicabil cu ajutorul sistemului descriptiv. Prin repetiție însă anumite secvențe de conceptualizare sunt înrădăcinate și formează scheme.

De exemplu în planurile analizate de Levin din filmul lui David Lynch (*Blue Velvet*, 1986) înțelegem, în absența unei alte informații despre orientarea privirii, că în relația dintre planul D și planul E urechea din iarbă este în același spațiu diegetic și că este conectată la direcția privirii personajului. Această informație situațională provine din cunoașterea pe care o avem despre cum oamenii se uită la lucruri și cum se gândesc la ele (Levin & al.2013:246). Astfel pentru Levin „principiul cognitiv care organizează înțelegerea acestui event este înțelegerea noastră a faptului că *se uită la ureche pentru că se gândește la ea*" (246). Spectatorul îi atribuie lui Jeffrey un proces de gândire care l-a condus să se uite la obiectul off-cadru din planul D și F.



FIGURE 13.1 Stills showing a series of cutaway shots from the film *Blue Velvet* (1986, De Laurentiis Entertainment Group).

Deasemenea subiecții sunt tentați să atribuie stări mentale unor agenți care se mișcă cu vectori de tip uman (247). Pe de altă parte subiecții pot să *nu* proiecteze atribute umane roboților sau agenților mecanici (248). Dat fiind că spectatorii pot să prezică suita de acțiuni dintr-un event bazat pe credințele, dorințele și scopurile unui agent uman și pot, în acest cadru, să ignore o ordine „amestecată" a unor micro-acțiuni. De exemplu un clip cu o femeie care turna o ceașcă de cafea a fost editată într-o serie de planuri. Micro-acțiunile au fost : actorul toarnă cafeau în ceașcă, adaugă zahăr, amestecă cu lingurița și apoi bea. In anumite secvențe video actorul a luat lingurița din ceașcă înainte de a o folosi la amestecat. Subiecții nu au văzut răsturnarea ordinii.

Deseori în diverse narațiuni filmice spectatorii urmăresc „fluxul mental de credințe al personajului" pentru a da coerență suitei de acțiuni. Suspense-ul se bazează pe înțelegerea pe care o are spectatorul că un personaj nu știe sau nu este conștient de primejdia care îl paște ; are o falsă credință de siguranță. Alternativ vedem filme în care o serie de acțiuni greu de explicat la prima vedere pot fi înțelese doar dacă identificăm credințele, dorințele și scopurile personajelor (252). In acest mod spectatorul este implicat afectiv în măsura în care adoptă o perspectivă imersată și aliniată contextului mental al personajului (261-263).

Relația de sancțiune

Procesul de lectură sau de interpretare a unui ansamblu expresiv dat, verbal sau vizual, se face prin mecanismul semantic numit **sancțiune** ("În măsura în care o structură țintă este în acord cu unitățile convenționale ale gramaticii aceste unități sancționează acest uz" Langacker 1987 :55). „O verbalizare sau o vizualizare simbolizează o conceptualizare prin sancționarea unei structuri de sens" (Langacker 1987:67). Sancționarea se reduce la un proces de categorizare. "O unitate convențională definește o categorie și sancționează o structură țintă în măsura în care cea de a doua este judecată de către utilizator ca fiind un membru al categoriei" (Langacker 1987:68). Apartenența la o categorie este "determinată de asemănările percepute cu exemplele caracteristice" (Langacker 1991:102). Într-o structură taxinomică elementul superior este o schemă iar elementul inferior este o elaborare sau o instanțiere. "O instanțiere este în întregime compatibilă cu specificările schemei, dar e caracterizată cu mai multe detalii" (Langacker 1987:68). De exemplu, în domeniul botanic [COPACUL] reprezintă elementul categorizant iar stejarul instanțierea categoriei.

[stejar] : [[copac] -> [stejar]]

Sau în reprezentarea vizuală a clovnului acesta este o instanță a categoriei [ACTORULUI]:

[clovn] : [[actor] -> [clovn]] .

Este un caz de sancțiune totală atunci când ținta este judecată ca fiind o instanțiere non problematică a categoriei care o definește; o *elaborare*" (Langacker 1987:69) sau reprezintă un caz de sancțiune parțială atunci când ținta este judectă ca fiind o instanțiere parțială a categoriei din care face parte; este o *extensie*. Percepția unei similarități permite construcția unei structuri care va fi o extensie. Alegerea unui termen pentru a desemna un obiect implică o judecată de categorizare (Langacker 1987:69). De exemplu unitatea care sancționează (termenul lexical [creion] sancționează ținta care este utilizarea particulară a vocalizării (creion') care simbolizează noua conceptualizare (CREION').

Exemplul lui Langacker este următorul : Unitatea lexicală *struț* este utilizată pentru a sancționa un eveniment de uz în care secvența fonologică simbolizează un tip particular de persoană (de exemplu atunci când spun : "Langacker este un *struț* încăpățînat")

([[STRUȚ] / [struț]] - - -> ((PERSOANĂ') /(struț')))

„Unitatea care sancționează uzul nou este unitatea lexicală cu sensul său literal și structura țintă este unitatea lexicală cu un sens nou, un sens figurativ” (Langacker 1987:70).

Să proiectăm același exemplu în domeniul vizual și să utilizăm apelativul clovn adresat unei persoane.

[[CLOVN] / (clovn)] - - -> ((PERSOANĂ') / (clovn'))

(clovnul) și (clovnul') reprezintă două conceptualizări diferite ce pot fi descrise ca un ansamblu de trăsături și atribute. Convenționalitatea unei unități simbolice éste judecată în funcție de gradul de distorsiune pe care îl suferă structura care sancționează pentru a putea să fie coincidentă cu ținta (Langacker 1987:71).

Relația dintre o unitate simbolică și o alta poate fi concepută ca o relație de simbolizare :

[[CLOVN] / [clovn]] / [[PERSOANĂ] / [clovn]]

Iar similaritatea observată (fundamentată pe o judecată de categorizare stabilită între [[CLOVN] --> [PERSOANĂ]]) dă naștere unei noi conceptualizări [CLOVN '] care conține trăsături comune din [CLOVN] și din [PERSOANĂ]) (Langacker 1987:374-5).



Două sisteme descriptive pot fi puse în raport cu ajutorul unei relații de sancționare. Un SD țintă poate instanția un altul. Astfel pot utiliza termenul de carnaval și SD corespondent /carnaval/ pentru a desemna un spectacol de circ la care asist:

[[CARNAVAL] / (carnaval)] - - -> ((CIRC') / (carnaval'))

Se remarcă următoarele :

1. /carnavalul/ este o instanță schematică în raport cu /circul/
2. /circul/ simbolizează /carnavalul/
3. /circul/este o instanță de /carnaval/
4. /circul'/ și /carnavalul/ sunt sancționate de o schemă comună, /carnavalul'/
5. /carnavalul'/ este un spațiu mental amestec format din extensia celor două SD

(i.e. astfel ‘carnavalul '/ este o conceptualizare care permite, în cadrul său, ca o descriere a /circului/ să trimită la /carnaval/ așa cum conectorul lexicalizat [DRAMA] permite, în cadrul său, ca o descriere a [ACTORULUI] să trimită la [PERSONAJ] (v. Fauconnier 1984).

Sancțiunea bidirecțională

Un mecanism bidirecțional se poate instaura. O unitate simbolică dată (ce aparține sistemului descriptiv care sancționează, sursa, cum ar fi, de exemplu : /carnaval/) [[NEBUN] / (nebun)] este figurată sau reprezentată ori instanțiată ca și unitatea simbolică ((CLOVN) / (nebun')) în sistemul descriptiv /circul/. Un set de trăsături care definesc unitatea simbolică ”nebunul” sancționează o utilizare care este o extensie sau o metaforă reprezentată de (nebun') . In consecință clovnul este o instanță a categoriei nebunul care are rolul de prototip. Relația dintre cele două elemente este proiectată la nivelul celor două SD corespondente (/carnaval/ -- -> /circ/). Acest exemplu este un caz de traseu de producție de semnificație care ia ca și ”sursă” unitățile simbolice ale carnavalului pentru a categoriza instanțele de uz ale țintei, ”circul”. Unitățile simbolice ale discursului cinematografic fellinian sunt de conceput ca și variante sau extensii ale carnavalului. Categoria reper – nebunul și SD corespondent /carnavalul/ - se regăsește extinsă cu un nou membru. O schemă abstractă sau un amestec conceptual care sancționează cele două contexte de uz – nebunul și clovnul – este conceptualizată.

Să notăm că același mecanism apare în exemplul lui Mats Rohdin din Federico Fellini (*Il Bidone*, 1955) unde nici o trăsătură formală la nivelul de „suprafață” al filmului nu indică prezența metaforei. În secvența finală a filmului personajul care trage să moară vede pe drum un grup de femei și copii care poartă în spate legături de bețe. Femeile de la țară (domeniul țintă) este interpretat metaforic de domeniul ”înger” (domeniul sursă) pe baza trăsăturilor de ”aripi” ale legăturilor de vreascuri pe care le duc în spate: ”femeile sunt *îngeri*” (Rohdin 2009:418-9). Domeniul conceptual al ”îngerului” este sursa care structurează domeniul țintă ”femeile” iar metafora corespondentă este ”femeia este *înger*”. Rohdin menționează, pentru justificarea metaforei, și intertextul lui Dante, *La Divina Commedia*, (comparat cu metaforele ”viața e o *călătorie*”, ”moartea e o *plecare*” și ”divinul este *sus*” din Lakoff & Turner 1989:9-11, 150-1). Grupul de femei îl conduce în sus către paradis pe personajul care trage să moară așa cum o face și Beatrice la Dante. Sunetul vântului este asociat prezenței divine (unde vântul este asociat lui Dumnezeu în Geneza (8:1)). Interpretarea metaforică a femeilor ca îngeri provine din contextualizări de genul: alte filme ale lui Fellini, elemente tematice, expresii stilistice, corespondențe grafice. *Metafora în acest caz se identifică cu stilul filmului*.



In cazul scenei finale din *Il Bidone* Rohdin analizează posibilitatea **bidirecționalității metaforei** (Rohdin 2009:421sq). El notează că discuția asupra metaforei se apleacă asupra modului în care interpretul caută o țintă pentru a se potrivi unei surse pentru a crea o metaforă (Johnson and Malgady 1980:266 apud Rohdin). Procesarea figurativă, metaforică, este o strategie de lectură în contextele care caută originalitatea și noutatea textului cum ar fi, de exemplu, în scrierea academică (Gibbs 1994:448-9 și Steen 1994 apud Rohdin). Metafora din filmul lui Fellini, femeile sunt îngeri (unde sursa îngerul este cartografiată pe ținta vizual reprezentată în film: femeile) este provocată de o interpretare extra-textuală. O interpretare alternativă ar fi cea

în care metafora ar fi inversată astfel încât îngerii sunt femei. Acest lucru, după Rohdin, ar corespunde perspectivei în care sursa în metaforele lingvistice este ”întotdeauna oferită de către descriere (adică de text sau de suportul expresiv perceptiv)” (Indurkhya 1992:18-19 apud Rohdin). O sugestie alternativă asupra modului în care putem decide asupra țintei și sursei este dată de alegerea țintei ca domeniul care are cea mai puternică denotație sau care aparține poveștii (*story*) (după Whottock 1990:31-32 apud Rohdin). Ca și o constatare Rohdin consideră că diferite contexte de lectură determină interpreții să aleagă diferite căi sau modalități de a determina ținta și sursa, fără a da prioritate unei proceduri determinată în avans în felul descris de Indurkhya și Whittock. El consideră că, în cazul filmului lui Fellini, femeile sunt ținta iar îngerii sunt sursa, și nu invers, pentru că ”utilizăm îngerii pentru a predica ceva despre femei” (Rhodin 2009:422).

Deasemenea și Noel Carroll acceptă că ”este posibil ca elemente incongrue sau juxtapuse implauzibil, dar care totuși sunt fizic posibil de îngemănat (*compossible*) pot provoca o interpretare metaforică.” (Carroll 1996:223) [108] . Metaforele nu sunt doar abstracte. Ele pot reuni domenii concrete. Anumite metafore sunt bidirecționale între domeniul sursă și domeniul țintă (de exemplu: camera este un ochi **sau** ochiul este o cameră în filmul lui Dziga Vertov, *Man With a Movie Camera*, 1929). Metaforele filmice invită o explorare bidirecțională mai des decât metaforele lingvistice. Acest gen de metafore pot apărea in imagini din fotografie sau pictură. Martin Hilpert în cursul său de lingvistică cognitivă menționează deasemenea acest fenomen al bidirecționalității dintre un domeniu sursă și un domeniu țintă ([18 :33], [19:37] A course in Cognitive Linguistics: Metaphor https://www.youtube.com/watch?v=R0BYLpwSM6E&index=2&list=PLKgdsSsfw-faeun9_0LVETPT-ZGpKptlj).

La nivelul expresiei cinematografice menționate anterior lectura relației clovn vs nebun de carnaval suferă o nouă etapă. Spațiul amestec conține și SD al /circului/ activat de figura prototip al clovnului. Ca unitate simbolică ea este utilizată pentru a cartografia sau pentru a structura conform logicii sale interne domeniul ”țintă”, adică nebunul de carnaval. În acest caz clovnul este o unitate simbolică care sancționează o nouă utilizare a ”nebunului” a cărui structură este percepută ca și o variantă a clovnului. Categoria nebunul de carnaval este percepută ca o variantă a clovnul de circ. Contextul de uz este un context în care funcții pragmatice pot să fie stabilite între cele două SD corespondente. Această nouă etapă de lectură inversează direcția și utilizează expresia cinematografică pentru a elabora și sancționa un nou uz al unității simbolice ”nebunul” și SD /carnavalul/. Raportul dintre cele două este de simbolizare motivată căci este realizată cu ajutorul unei judecăți de categorizare ce ține seama de similaritățile dintre cele două structuri semantice. Această relație implică un proces metaforic unde nebunul / SD /carnavalul/ este domeniul țintă pentru domeniul sursă ”clovnul” / SD /circul/. În exemplul de mai sus domeniul ”femeia” este domeniul sursă pentru domeniul țintă ”îngerul” iar metafora corespondentă este ”îngerul este *femeia*”.

Acest traseu de lectură în doi timpi seamănă cu traseul hermeneutic unde, în prima etapă, o intuiție inițială ghidează lectura și apoi, în etapa secundă a analizei, își găsește verificarea / motivarea. Prima situație se reprezintă ca:

A --> B
[[NEBUN] / [nebun]] - -> [[CLOVN] / [nebun']]

Iar a doua se prezintă ca o rescriere a lui B :

B =
[[CLOVN] / [clovn]] - -> [[NEBUN] / [clovn']]

[108] ”This suggests that further research should be done into the type of incongruous , or implausible , or unlikely j uxtapositions that , when saliently posed , can function like physical noncompossibility.
Or, perhaps salience alone can elicit metaphorical thinking in some cases. But these are questions that may possibly require another theory and certainly another paper.” (Carroll 1996:223).

Altfel spus la nivelul sistemului descriptiv înglobant circul - din care face parte clovnul - poate fi judecat ca o extensie a carnavalului (un caz al acestei categorii) – din care face parte nebunul de carnaval. Dacă o asemenea ”ipoteză de lectură” devine operatorie atunci categoria inițială, sursă, de la care se stabilește categorizarea se regăsește îmbogățită. Categoria inițială devine o categorie mai largă ce conține un nou membru (în ocurență, circul). Acest nou membru – ca unitate simbolică sau SD – va organiza, la rândul său, în termenii și logica proprii spațiul semantic amalgam nou constituit.

Eventurile

Jeffrey Zacks a dezvoltat o teorie ce privește modul de percepţie şi înțelegere al evenimentelor, denumite aici **eventuri**. O rețea de regiuni ale creierului uman este orientată către procesarea limitelor dintre eventuri. (Zacks 2001: 651). Un **event** este definit ca „un segment de timp situat într-o locație perceput de către un observator ca având un început și un final” (Zacks 2004: 979). Trecerile sau schimbările de la un event sau de la o activitate la alta se bazează pe identificarea trăsăturilor stimulilor de tip bottom-up cum ar fi caracteristicile senzoriale și caracteristicile mișcării. Trăsăturile senzoriale sunt indici ai structurii eventului. Trăsăturile senzoriale la care face referință Zacks pot fi sunetul unui clopoțel la școală, zgomotul produs de un metro care ajunge în stație sau diminuarea luminii înaintea începerii unei reprezentații teatrale. Schimbarea mișcării sau a tipului ori a cantității de mișcare este deasemena un indice pentru trecerea la un alt event. Atunci când un înotător ajunge la marginea bazinului și urcă pe uscat tipul de mișcare corporală se schimbă și poate servi la indicarea finalului unui event și începerea unui altuia. Un observator poate identifica limitele unui event și pe baza recunoașterii tipului de activitate și segmentarea acestei activități în funcție de cunoașterea sau informația pe care o are despre acea activitate. Structurile de cunoștințe sunt reprezentări care conțin paterne recurente de covarianță. Aceste structuri au fost descrise ca *scheme*, *scripturi* sau *modele de situație* (Zwaan, 1988; Zwaan, 2015) (Zacks 2004: 980 și despre event în film vezi deasemenea Cutting & Iricinschi, 2015; Magliano, Miller, & Zwaan, 2001; Zacks, Speer, Swallow, & Maley, 2010)). Aceste structuri pot să reprezinte și intențiile actorilor implicați. În acest caz segmentarea eventurilor pe baza structurilor de cunoaștere este de tip top-down. Acest tip de procesare top-down modulează procesarea bottom-up a caracteristicilor senzoriale. Modularea are ca produs faptul că indici senzoriali identici pot conduce la paterne diferite de segmentare dependente de starea dată a cunoștințelor (982). Structurile de cunoștințe pot fi activate atât de configurații de caracteristici senzoriale cât și de descrieri verbale (982) sau instrucții experimentale (984) și sunt numite **scheme de event**. Schemele de event sunt similare cu *schemele* (Rumelhart, 1975), *scripturile* (Shank și Abelson, 1977) și *modele de situație* (van Dijk și Kintsch, 1983; Zwaan, 1998; Zwaan, 2015). Episoadele sunt memorate schematic în funcție de scopurile participanților și de o secvență statistică de dependențe (o schemă narativă) (282). Episoadele instanțiază scheme ce conțin o situație care creează un scop și episodul este interpretat în termenii acestei scheme în care un protagonist încearcă să atingă acest scop (281). Schema este recursivă și conține substructuri ce conțin la rândul lor acțiuni cu scopuri delimitate. O poveste conține o serie de eventuri care sunt segmentate și ierarhizate în acord cu această structură de scopuri și sub-scopuri. A sumariza o poveste înseamnă a reduce sau a îndepărta nivele de jos din reprezentarea ierarhică. Amintirea unei povești duce la sumarizare. În urmărirea unei povești observatorul urmărește indici de schimbare cum ar fi *timpul*, *locația în spațiu*, *obiectele* și *personajele* prezente în decor pentru o procesare de tip bottom-up și, de o manieră top-down, *cauzele* și *scopurile* (sau *motivația*) susțin inferențe bazate pe cunoștințe deja învățate (282, vezi și Zwaan 2015:1).



Fig. 2. Example of event boundaries. These frames from a movie of a woman pitching a tent show the six coarse-grained event boundaries selected most frequently by a group of younger and older adults (Zacks, Speer, Vettel, & Jacoby, 2006, experiment 2). These boundaries marked the ends of events that could be described as (a) put down the tent, (b) spread it out, (c) insert the front tent pole, (d) stake out the ends of the tent, (e) stake out the sides, and (f) attach the rain fly.

În studiul din 2007 (:273–293), „Event Perception: A Mind–Brain Perspective”, Zacks numește abordarea segmentării structurilor de paterne procesate de observator **EST** (*event segmentation theory*). În acest model inputul senzorial este procesat astfel încât generează reprezentări multimodale cu conținut semantic ce codifică informații care privesc identitatea și locația unui obiect, traiectoriile de mișcare și identitățile și atitudinile altor oameni. Procesarea conține o orientare temporală astfel încât produce predicții despre starea viitoare a reprezentării perceptuale. Mecanismul biologic de percepție conține un marker temporal al desfășurării eventului în timp. Altfel spus atât construcțiile spațile externe percepute ori situările corpului observatorului în spațiu conțin un indice de trecere a timpului (vezi în acest sens Neurophysics of Space, Time and Learning | Mayank Mehta – YouTube : https://www.youtube.com/watch?v=JUPORxRBfYU (min. 42:30). Astfel extragerea conturului unei mișcări duce la o predicție asupra viitoarelor locații ale obiectului perceput iar inferența asupra scopului unei persoane duce la predicții asupra mișcărilor sale viitoare [109].

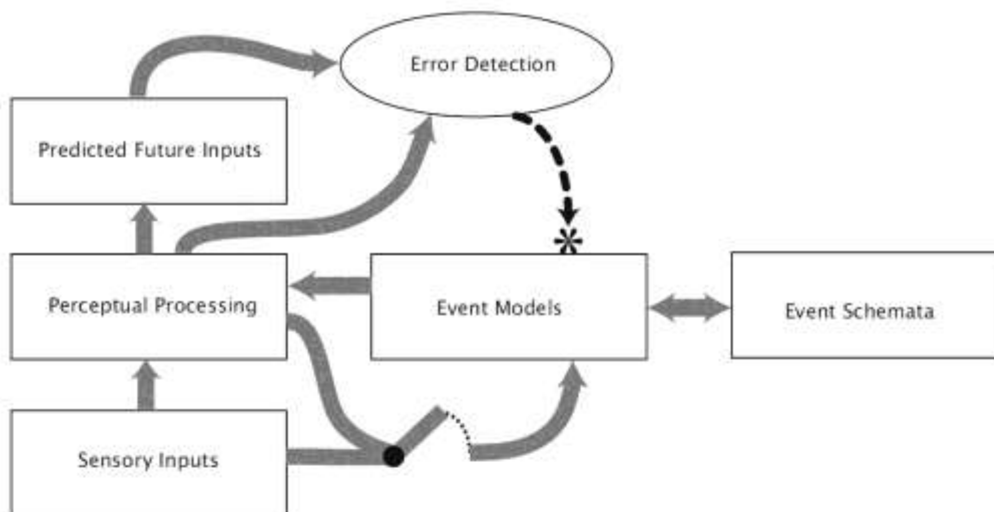


Figure 1. Schematic depiction of the theory. Thin gray arrows indicate the flow of information between processing areas. Dashed lines indicate projections that lead to the resetting of event models. The connection from sensory inputs to event models is gated, such that event models receive sensory input only during the reset phase.

[109] Vezi Whitney David (2015, Balancing Visual Prediction and Visual Stability).

Procesarea perceptuală este ghidată de o serie de reprezentări numite **modele de event** (*event models*) care reprezintă „ceea ce se petrece acum" și determină o stabilitate variabilității inputului sensorial (274). Modelele de event sunt multimodale și integrează informația din modalitățile vizuale, auditive și altele. Ele sunt similare cu „fișierele de obiecte" (*object files*) ce au rolul de a păstra constanța obiectelor în percepția vizuală ce se modifică în timp sau cu reprezentările de acțiuni de scurtă durată. Modelele de event sunt propuse pentru a media constanța perceptuală în mișcarea biologică (274). Ele sunt reprezentări din memoria de lucru implementate prin „schimbări tranziente în activarea neuronală mai degrabă decât prin schimbări de termen lung din pregnanța sinaptică" și nu sunt accesibile conștiinței deși, în anumite circumstanțe, ele pot fi accesate parțial conștient. Ele primesc inputul top-down de la **schemele de event** (*event schemata*) ce reprezintă „reprezentări memorate semantic ce conțin trăsături commune ale eventurilor întâlnite anterior" (275). Ele conțin informații asupra mișcării obiectelor și actorilor, informații statistice despre viitoarele paterne de mișcare și despre scopurile actorilor implicați. Eventurile sunt segmentate pe dimensiuni temporale de durată lungă și scurtă în funcție de o segmentare mai brută sau mai fină (de la câteva secunde la zeci de minute) sau, am putea spune, în funcție de o rezoluție / granularitate mai mare sau mai mică. Astfel coexistă reprezentări brute și fine ale eventurilor. De exemplu spălatul unor vase la bucătărie conține o serie de eventuri delimitate de spălatul fiecărui vas și un event global ce se termină la finalul operației întregi. Limitele eventurilor sunt datorate percepției unei erori în constanța unui patern; adică percepția unei variații de predictibilitate. Totodată eventuri de scurtă și de lungă durată sunt imbricate și procesate în simultan în paralel. Segmentarea în eventuri poate fi operabilă pe mai multe activități în paralel. De exemplu la o petrecere aniversară a unor copii observatorul poate segmenta în simultan activitățile copiilor și dialogul cu părinții. Aceste observații ne susțin ideea că un nivel narativ coexistă cu un altul la un nivel schematic și că succesivii conceptualizatori, fiecare dotat cu un punct de referință, susțin diverse segmentări în eventuri procesate în paralel, dar situate pe mărimi diferite de timp. Astfel fiecare nivel narativ din interiorul unei povești este menținut în memoria spectatorului de film ca un fișier separat ce cuprinde fiecare un traseu de conceptualizare a scenei reprezentate diferit. Fiecare event are un model de event și o schemă de event. În contrast sistemele descriptive sunt sisteme conceptuale apropiate de schemele de event care nu conțin online și informația de procesualizare temporală ci sunt doar reprezentări schematice și sumative ale unei desfășurări temporale (ce element vine înaintea a ce alt element). Sistemele descriptive permit o segmentare spațială în termeni de obiecte și conglomerate reificate (relații percepute ca persistente în timp și scanate sumativ) iar modelele de event permit o segmentare în unități discrete a fluxului temporal (pentru a înțelege succesiunile de acțiuni ca eventuri). Așa cum remarcă Zacks (2007b:80) pentru a recunoaște un obiect observatorii îl segmentează spațial în părți componente– „segmentarea în spațiu este importantă pentru înțelegerea obiectelor".

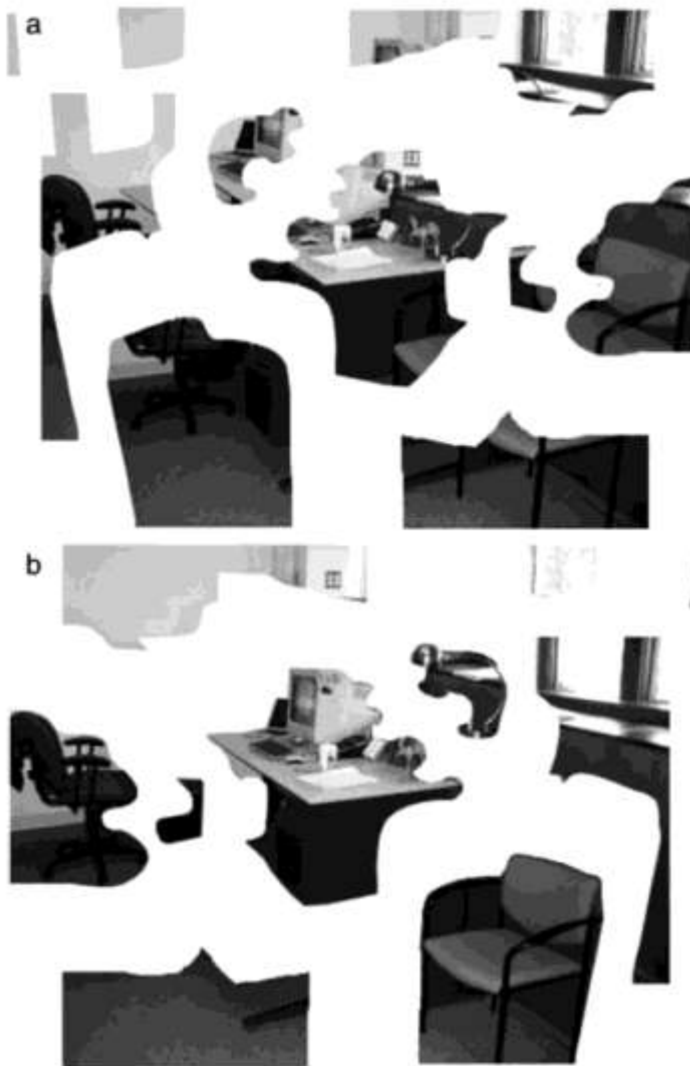


Fig. 1. Two versions of the same photograph, broken up in different ways. The first (a) is harder to identify as an office, because it is broken up in a way that obscures the scene's natural part structure. In the second version (b), the natural parts are preserved.

Modelele de event sunt reprezentări în memoria de lucru (nu cea de lungă durată) și sunt implementeate de schimbările tranziente în activarea neuronală. Ele nu sunt accesibile conștiinței (274) și se aseamănă cu zonele tampon episodice (*episodic buffer*) (275). În majoritatea timpului „conținutul unui model de event este insensibil la inputul imediat senzorial și perceptual și oferă o reprezentare stabilă a eventului curent care ghidează procesarea perceptuală” (275). Deși coexistente în simultan nivelele pot fi focalizate selectiv de către observator: „observatorii percep limitele eventurilor pe mărimi de timp diferite în simultan, dar se focalizează selectiv la o mărime de timp ca răspuns la instrucțiuni sau alte manipulări experimentale” (278). În cazul filmului spectatorul se poate focaliza pe un nivel sau rol narativ astfel încât celelalte sunt inhibate. Focalizarea este declanșată de indici (din interiorul filmului sau din exteriorul său, consemne de lectură) printre care un rol important îl joacă vocile narative off (diegetice sau non diegetice, *voice-over*). O serie de experimente au relevat că „beneficiul codificării ierarhice a fost mediat de tendința participanților de a segmenta ierarhic cu ajutorul unor simulări ale eventurilor din punctul de vedere al actorilor” astfel încât se poate considera că

„codificarea ierarhică a facilitat simularea perspectivei actorilor” (279). Concluzia lui Zacks asupra simulării eventului cu ajutorul unui actor susține ipoteza pe care o prezentăm aici și anume aceea a prezenței unui conceptualizator care, ca punct de referință, oferă coerență și stabilitate conceptualizării unei scene. Identificarea unui construal particular și a unui conceptualizator îi permit spectatorului să mențină stabilitatea concepției unui event sau scenă care a fost în prealabil categorizată. Codificarea ierarhică în eventuri mai mari (cu granulație mai mare) și unele mai mici (cu granulație mai mică) depinde și de adoptarea perspectivei actorului care execută o serie de acțiuni. Astfel adoptarea perspectivei unui conceptualizator influențează limitele eventurilor simulate. Putem corela această observație cu influența exercitată asupra narațiunii de către un rol narativ (un conceptualizator) la un nivel diegetic sau cinematic. Pe scurt eventul unui text filmic conceptualizat din perspectiva unui povestitor este diferit de cel rezultat prin segmentarea diegetică a eventurilor datorată unui narator. Adoptarea perspectivei unui conceptualizator permite segmentarea diferită în eventuri a unei suite de acțiuni. Astfel spectatorul poate stoca în memorie o serie de concepții etajate ierarhic. Unele au o rezoluție mai mare (sunt mai schematice) și altele au o rezoluție mai în detaliu. Conceptualizatorul asociat scenei reprezentate este, la nivelul ariilor mai abstracte, mai etiolat. Altfel spus el este mai atrofiat ca pregnanță. Totuși ele nu sunt in superpoziție ci spectatorul poate alterna focalizarea atenției de la un segment la altul.

În același sens Zacks afirmă că „reprezentările de event construite la lectura unui text împărtășesc trăsături de conținut cu reprezentările construite atunci când este vizionat un event pe ecran” (Zacks 2013:239). Simulările produse la lectură și la vizionare sunt modal specifice în sensul în care conțin informații sau trăsături de conținut modal specifice despre situația reprezentată (incluzând modalități dincolo de viziune și audiție) (238).

Segmentarea în eventuri este o formă de control cognitiv ce administrează alocația resurselor cognitive în timp. Această regulare poate fi înțeleasă ca o formă de atenție astfel încât atenția este concentrată asupra momentelor comportamental relevante (276). Modelele de event mențin „reprezentări stabile a ceea ce se petrece acum și sunt aduse la zi pe baza creșterilor tranziente de predicție de eroare perceptuală” (277). Segmentarea eventurilor:

1. nu are nevoie de un efort de atenție conștientă,
2. este un mecanism de control cognitiv,
3. are loc simultan pe perioade de timp multiple deși un observator se poate focaliza pe o mărime de durată particulară (278),
4. include informații din multiple canale senzoriale,
5. depinde de schimbare – atunci când lumea este statică, predicția este ușor de realizat - și
6. depinde de cunoștințe prealabile (scheme de event).

Montajul cinematografic

Segmentarea eventurilor este ierahică (279). În aceste condiții montajul cinematografic poate fi o indicație de „suprafață” care poate să corespundă sau nu cu limitele eventurilor. O tăietură de montaj coincidentă cu o limită de event ajută la memorizarea episodului. Memoria unui event este facilitată atunci când indicii de suprafață susțin structura intrinsecă internă a eventului și memoria este deteriorată atunci când structura de suprafață este în conflict cu structura eventului (279). Memoria tăieturilor de montaj este absentă în timpul relatării post-film (Zacks 2013:231). Tăieturile de montaj nu creează limite de event în film. Limitele de event în film sunt date de schimbările trăsăturilor situației reprezentate (231) și de schimbările condițiilor narative (spațiu, timp, personajele și interacțiunile dintre ele precum și interacțiunile lor cu obiectele, relațiile cauzale și scopurile personajelor) (232). În experimentele lui Zacks prezența unei tăieturi de montaj nu a mărit probabilitatea percepției unei limite de event. Un mecanism top-down de procesare are un rol în construcția

unui pod peste discontinuitățile provocate de o tăietură de montaj în inputul senzorial care, în sine nu sunt proeminente în înțelegerea conștientă (233). Este posibil ca tăieturile de montaj să ofere oportunitatea de a reprezenta schimbările în situația reprezentată care să conducă la percepția unei limite de event, dar ele, în sine, nu fac această muncă (235). Simpla prezență a unei tăieturi nu este suficientă pentru percepția unei limite de event. Modul în care este operată tăietura poate conta.

Segmentarea eventului depinde de schimbări în context și de informații antecedente. Schemele de event pot să conțină inferențe despre planuri și scopuri ale acțiunii (279). Deasemenea ele conțin dependențele statistice secvențiale (280). Segmentarea este dependentă (*bottom-up*) de mișcare (stopurile, schimbarea direcției sau variația vitezei de deplasare) și (*top-down*) de finalizările scopurilor. Eventurile sunt complexe cu o structură temporală. Ele au un început, un mijloc și un final. Ele pot conține alte eventuri. Unele eventuri conținute sunt mai importante decât altele. Un exemplu ar fi „a merge la stația de benzină". Ca și în cazul experienței cotidiene și în cazul fluxului de stimuli cinematografici *construim* o reprezentare a unor părți discrete dintr-un flux continuu. Eventurile sunt multimodale; ele conțin informații despre simțăminte, atingere, gust sau miros (sunt simulări în sensul utilizat de Barsalou). Pentru a face clar pentru spectator un event și pentru a-l ajuta a înțelege o ordine temporală este ușor de a arăta un set de eventuri în ordinea din poveste. Atunci când ordinea temporală este spartă violarea ordinii este indicată cu ajutorul unor elemente din povestire sau formale. Atât montajul cât și dialogul indică discontinuitatea temporală. Filmele introduc indici de ordine temporală a eventurilor din poveste pentru a facilita înțelegerea. Practicile de montaj ajută spectatorii prin introducerea unor indici ai segmentării eventurilor (231). Dar tăieturile de montaj nu sunt cauze pentru percepția limitelor eventurilor în film. O ipoteză alternativă ar fi că schimbările sunt cauze ale percepției limitelor eventurilor. Oamenii tind să perceapă granițele eventurilor atunci când starea lucrurilor se schimbă. Experimentul lui Zacks și echipa a fost efectuat pe filmul *The Red Balloon* (Albert Lamorisse, 1956) [110] . Deși tăieturile de montaj produc „largi discontinuități vizuale" ce implică o activitate mai intensă în ariile vizuale cerebrale totuși determinante pentru identificarea limitelor eventurilor au fost schimbările din situațiile reprezentate (schimbări de tip spațial, temporal, obiectal, de personaj, de interațiune între personaje, cauzale sau de scop al acțiunii) (233). Tăieturile de montaj nu au efecte asupra segmentării eventurilor (236). Tăieturile induc răspunsuri puternice în sistemul vizual primar, dar, în sine, aceste reacții nu sunt proeminente pentru înțelegerea conștientă. Propunerea lui Zacks este că *procesarea de tip top down ce pornește de la reprezentarea mentală pe care o au spectatorii referitor la situația reprezentată joacă un rol activ în creearea unor poduri peste discontinuitățile din inputul senzorial și creează un event conștient perceput* (233). Tăieturile de montaj de continuitate sunt plasate în timpul mișcării cu păstrarea direcției de mișcare sau prin suprapunerea dintre ținta atenției spectatorului cu apariția obiectului țintă a atenției (un personaj se uită la un obiect în planul A și apoi, în planul B, este reprezentat obiectul). O concluzie apare a fi că segmentarea din film depinde de structura eventurilor reprezentate și nu de modul în care aceste eventuri sunt montate.

O întrebare esențială ce urmează acestei observații se referă la natura reprezentării mentale a spectatorului. Pornind de la cadrul teoretic al cogniției corporalizate (*embodied cognition*) – susținută de Lawrence Barsalou în teoria *sistemului simbolic perceptual* (1999) - putem identifica două ipoteze de lucru: reprezentările eventurilor pe care le observăm și le performăm împărtășesc un mediu reprezentațional comun și acest mediu păstrează informația specific modală despre obiecte și eventuri (sunetul unei voci, culoarea unui măr, sentimentul de greutate al unui obiect). Acțiunea și percepția au evoluat biologic împreună și are sens a spune că împart aceleași structuri anatomice de procesare atunci când este cazul (236). Pe scurt atunci când mâncăm un măr, de exemplu, arii din cortexul asociativ aduce împreună informații despre proprietățile senzoriale și motorii ale experienței date (culoarea mărului, mirosul său, gustul său precum și programele motorii pentru apucat și mestecat ori senzația mărului în mână ori în gură). Rezultatul este o reprezentare numită *simulare*. Atunci când vedem pe cineva – în viața reală ori pe ecran - mâncând un măr stimularea

[110] Experiment descris în detaliu în Zacks (2010, The brain's cutting-room floor: segmentation of narrative cinema). Vezi deasemenea Magliano et al. (2001) unul dintre primele studii care propune că „modelele de situație" generate de filme sunt indexate pe mai multe dimensiuni de continuitate situațională și că paternele identificate sunt similare textelor verbale narative și filmelor narative.

vizuală activează simulatori ce activează la rândul lor proprietăți modal specifice care nu sunt prezente în stimulul vizual. În această perspectivă teoretică reprezentările unor eventuri sunt simulări bazate pe inputul prezent și experiența trecută care includ informații modale (senzorial-motorii) situate în afara reprezentării de pe ecran. Pentru a testa această teorie Zacks a analizat reacțiile cerebrale ale spectatorilor la schimbările de situație reprezentate de filmul citat. Două tipuri modal specifice de schimbări au fost alese: schimbări de obiect și de locație spațială. Un prim rezultat a fost constatarea că a asista la scena în care personajul apucă noi obiecte în timpul curgerii narațiunii duce la o activare similară a ariilor motorii responsabile cu acest tip de acțiune. Schimbările de obiect duc la creșterea activității cortexului premotor și cortexului somato-senzorial (237). Același lucru a fost constatat și în cazul memoriei spațiale. Concluzia a fost că atunci când „vedem filme antrenăm activitatea simulatorilor care reprezintă informația modal specifică referitoare la situația reprezentată încluzând și modalități dincolo de viziune și auz” (238). Același rezultat privitor la schimbările spațiale și de obiect a avut loc și în cazul lecturi unor texte scrise. Concluzia lui Zacks este că „*reprezentările de event construite atunci când citești despre un event împart trăsături de conținut specifice cu reprezentările construite atunci când privești un event similar pe ecran*” (239). Aceste conținuturi sunt modal specifice și pun în evidență ideea că cogniția corporalizată susține înțelegerea. În ceea ce privește retorica filmului a aduce indici diegetici sau nondiegetici despre structura unui event din povestire facilitează înțelegerea pe care o are spectatorul. Deasemenea este important de notat că un stadiu al reprezentării mentale a unui event este similar indiferent dacă eventul a fost perceput pe viu, pe ecran sau citit într-o carte.

Un event nou într-un film este semnalat cu ajutorul unui plan de situare (*establishing shot*) sau un plan de re-situare (*re-establishing shot*). Schimbarea de locație este un indicator mai puternic decât schimbarea personajului ori a timpului pentru a determina limita unui nou event/ scenă (Cutting & Iricinschi, 2014). Dimensiunea cadrării (*shot scale*) și durata planului (*shot length*) sunt indici pentru segmentarea filmului în scene / eventuri. Discursul se desfășoară ca o serie de (re)focalizări și aduceri la zi ale modelui schematic al eventului narativ sau al scenei.

Eventurile, metaforele și sistemele descriptive

Sistemul descriptiv și modul metaforic de lectură

Pornind de la observația lui Zacks (2007 b:80) conform căreia, pentru a recunoaște obiecte și scene, subiecții descompun obiectele în părți (v. Biederman, 1987) putem propune, cu titlu de ipoteză, un paralelism între segmentarea eventurilor și segmentarea obiectelor. De o manieră bottom-up observatorul unei imagini segmentează inputul vizual cu ajutorul unui **model de situație** (echivalentul spațial al modelului de event) (Zwaan, 1998, Zwaan 2015). Modelul de situație definește constanța obiectului, dar, pentru Zwaan (2015) cuprinde și o serie de reprezentări de event. De o manieră top-down acest model de situație este corelat cu o **schemă de situație** sau obiect (echivalentul schemei de event). La un nivel de concepție abstractă obiectul sau scena reprezentată în film este categorizată cu ajutorul unei scheme. Obiectul este conceput în relație cu o schemă corespondentă. Subiectul sau spectatorul are o experiență integrată a unui obiect sau unei situații spațiale. Obiectele din interiorul unei scene date (de exemplu, o „plajă”, un ”birou”, un „living room” sau o „dining room”) reprezintă elementele componente cu ajutorul cărora spectatorul categorizează tipul de scenă. Obiectele componente sunt echivalentul trăsăturilor componente ale unui obiect simplu (de exemplu un „scaun” sau un „birou”). Diferența constă în nivelul de segmentare a unității: mică (un obiect) sau mare (o scenă). Scenele cuprind o serie de obiecte tip cu relevanță statistică mare. De exemplu, într-un living room tipic vor fi observate o masă, o canapea, un zid, o podea, o decorație, o fereastră. Conform lui Dustin Stansbury (Stansbury et al., 2013) categorizăm pe baza cunoașterii faptului că obiectele reunite într-o scenă au o coprezență statistică. Stansbury, ca și Jack Gallant, utilizează pentru a creea configurația spațiului semantic

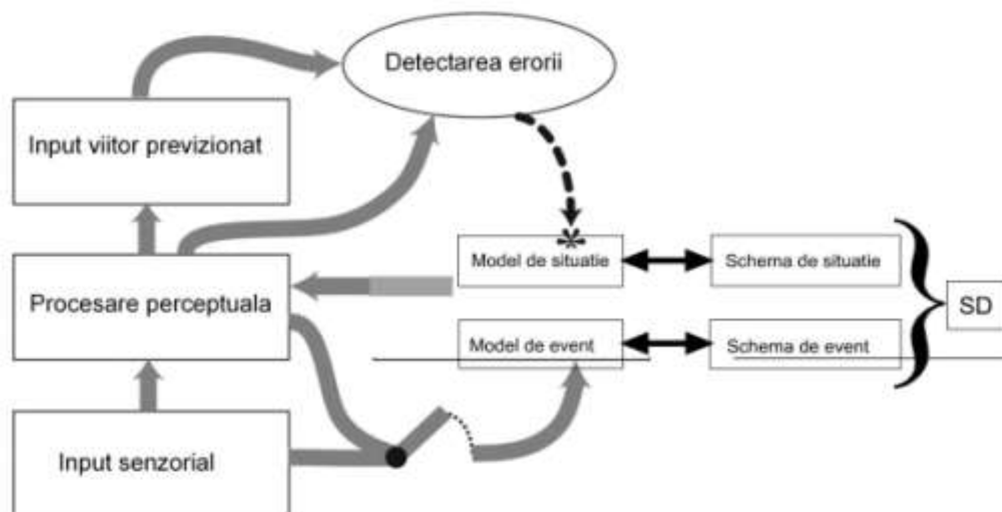
în care se situează categoriile lexiconul din WordNet (http://wordnet.princeton.edu/ și http://www.visualthesaurus.com/). Unele obiecte sunt tipic întâlnite în interiorul unui tip de scenă și altele mai puțin. Alfel spus „oamenii utilizează cunoștințele dobândite despre cum obiectele sunt coprezente în lumea naturală pentru a categoriza scenele" (Stansbury 2013: 1025). Prezența unui număr de obiecte într-o scenă determină inferențe asupra categoriei la care aparține scena iar o categorie suscită evocarea unui număr de obiecte tipice. Fiecare categorie de scenă reprezintă astfel „o listă de probabilități" („probabilitatea ca un obiect particular dintr-un vocabular fix să aibe loc într-o scenă"). Asocierea obiectelor este probabilistică și fiecare obiect are asociată o „greutate" de ocurență. Anumite obiecte au un grad de verosimilitate mai mare de prezență în interiorul unui tip de scenă și altele au un grad mai scăzut.

table
sofa
wall
floor
decoration
window
ceiling
lamp
⋮

"Living Room"	"Aquatic"	"Office"	...	"Dining"
table	animal	desk		food
sofa	ocean	chair		container
wall	fish	monitor		bowl
floor	water	unkown	...	table
decoration	mammal	wall		beverage
window	seal	book		plate
ceiling		floor		
		keyboard		
⋮	⋮	⋮		⋮

Dar, cu ajutorul unui mecanism atențional – inducerea unei proeminențe atenționale -, spectatorul poate „explora" lanțul de elemente conceptuale pe care le evocă obiectul identificat. Acest lanț este **sistemul descriptiv** (SD). Sistemul descriptiv este evocat și amorsat de către activarea schemei. Un sistem descriptiv este o conceptualizare mai în detaliu a schemei și permite introspecția ori scanarea unui ansamblu de concepții corelate obiectului recunoscut și subsumate (la un nivel de granulație abstract schematică) unei scheme. Profilarea particulară a imaginii fotografice ori cinematografice, cu ajutorul indicilor de profilare ai obiectului reprezentat, îi permite spectatorului o cale de acces în interiorul unui sistem descriptiv (SD). De exemplu profilarea particulară cu ajutorul unui plan detaliu (cadrarea unei mâini) va fi categorizată cu ajutorul schemei [MÂNA] și va evoca în fundal concepția „brațului" și a „corpului" ce aparțin sistemului descriptiv corespondent: un /om/. Sistemul descriptiv este echivalentul scenei sau a matricei de domenii semantice definite de Langacker iar relațiile în interiorul sistemului descriptiv sunt de tip metonimic în acest caz. Deasemenea este de notat că recategorizarea are loc atunci când o eroare de probabilitate / de predicție a

limitelor obiectului ori a părților componente ale unui obiect este detectată. Eroarea de probabilitate (detectarea unui stimul puțin probabil) duce la mărirea informației relevante pentru subiect și provoacă un mecanism de căutare activă de sens (de posibilitate de categorizare) astfel încât noua experiență să poată fi comprehensibilă subiectului. Să remarcăm aici similaritatea cu ciclul de control definit de Langacker.



Sistemul descriptiv are caracteristici de imagine mentală în măsura în care observatorul poate explora mental ansamblul elementelor conectate din interiorul său (vezi Miclea 2003:160-184, Deaca 2013 b: 90-92). Elementele interne ale unui sistem descriptiv sunt reunite cu ajutorul corespondențelor și asocierilor ce sunt mai mult sau mai puțin automatizate. Elementele pot fi conexe, probabilistic și/sau metonimic asociate, activate mai tare sau mai slab (au o greutate de activare) și, deși presupun simulări ancorate senzorial motoriu, sunt frecvent dependende de construcții cognitive ordonate cu ajutorul etichetelor lingvistice și a unei procesări simbolice (vans 2006: 88; Borghi & Binkofski, 2014).

Experiența conștientă a unei conceptualizări poate avea loc la nivelul profilării particulare (construalul) sau la nivelul sistemului descriptiv. Modelul de situație sau modelul de event sunt categorizate de o manieră inconștientă deși experiența ansamblului de „obiecte” ce formează o scenă dată este conștientă. Schema corespondentă (de situație sau de event) nu este accesată conștient. Ea funcționază schematic în fundal și, atunci când este explorată cu atenție, capătă o rezoluție mai în detaliu – manifestată ca sistem descriptiv și construal - și se situează sub o introspecție conștientă. Putem lua în considerare aici factorii fenomenologici ai experienței conștiente așa cum sunt argumentați în lucrările lui Giulio Tononi și Cristof Koch (Tononi 2012, 2014, Koch 2014). Pentru cei doi cercetători câteva axiome ale experienței conștiente pot fi elaborate:

- **Existența**. Conștiința este o experiență intrinscă ce specifică o structură de auto-cauzalitate.
- **Compoziția**. Conștiința este structurată. Ea are componente ale compoziției globale și aspecte.
- **Informația**. Ea diferă de alte experiențe posibile (un repertoriu) și conține o „diferență care face diferența”.
- **Integrarea**. Ca mecanism ea este integrată și nu poate fi descompusă, non-ireductibilă în sub-sisteme non-interdependente. O experiență este o „formă” cu mai multe sub-sisteme.
- **Exclusivitatea**. Este o unică experiență. Nu este o superpoziție ci sistemul trebuie să fi unic peste elementele sale și peste granularitatea sa spațio-temporală particulară. Ea trebuie să specifice numai o singură structură de cauză și efect și anume cea care este maxim ireductibilă.

Experiența conștientă nu are nevoie de emoție, limbaj, conștiința de sine și memoria de termen lung. Ea reprezintă, putem spune, un mod de funcționare al experienței mentale. Ea nu se confundă cu mecanismul atenției: 1/ putem fi conștienți de ceea ce focalizăm atențional, 2/putem să ne focalizăm atenția la ceva fără a fi conștienți de unele sau toate atributele sale și 3/ putem fi conștienți de ceva fără atenție. Conștiința are nivele de granulație spațio-temporală (Koch, 2014). Remarcăm aici că profilarea particulară și sistemul descriptiv pot

fi explorate conștient iar schema nu este accesibilă acestui mod de explorare. În film indicii vizuali ghidează atenția și conștiința către aspecte ce susțin diverse trasee de conceptualizare ale sistemelor descriptive. În scanarea temporală a unei imagini (de exemplu, *temps morts* cinematografici) spectatorul poate explora din proprie inițiativă un sistem descriptiv și asociațiile eventuale ale obiectului sau scenei recunoscute. Alteori imaginea cinematografică desfășurată în timp permite doar indicarea unor aspecte ce permit activarea unor scheme de o manieră abstractă pentru scurt timp fără însă a permite explorarea sistemului descriptiv aferent. Sistemul descriptiv este fulgurant activat și doar pe o zonă imediată lipsită de granulația detaliului. În planurile cinematografice de durată scurtă – cu timp de conceptualizarea scurt - spectatorul este atent la anumiți indici și procesează influxul de stimuli cu ajutorul unor scheme, dar nu poate conștientiza alte elemente și nu are timp să exploreze sistemul descriptiv. Dimensiunea sferei de acțiune a conștiinței perceptuale este diferită în cazul recunoașterii de obiecte și scene operată cu ajutorul unei scheme și în cazul activării și explorării conștiente a unui sistem descriptiv. Un studiu citat de Zwaan (2015) menționează faptul că experiența personală cu eventurile istorisite verbal modulează puternic interacțiunile dintre ariile superioare și inferioare din sistemele de procesare vizuală și motorie (Chow et al., 2015, apud Zwaan, 2015).

Ca și în cazul eventurilor sistemele descriptive au limite datorate percepției absenței de probabilitate ; absența constanței categoriale a obiectului. Percepția unei „erori" duce la o reconsiderare a categorialității: obiectul este adus în conștiință și este explorat pentru a i se judeca apartenența la o categorie. Eroarea poate fi generată de percepția unei forme ce asociază trăsături provenite din două sisteme descriptive concurente e.g. entitățile hibride ce conțin elemente din două categorii distincte (om și pasăre) sau poate fi o secvență de acțiuni ce poate fi clasificată ca aparținând unei categorii diferite. Să vedem un exemplu de entitate hibrid formată cu ajutorul amestecului de trăsături provenite din două categorii distincte. În filmul de animație KIWI analizat ca exemplu de metaforă cinematografică (*http://www.youtube.com/watch?v=sdUUx5FdySs*) protagonistul este o pasăre kiwi ce reunește trăsături de om și de pasăre (Deaca 2013b: 116-117). Fiecare categorie este sancționată de o schemă respectivă [OM] și [PASĂRE]. Prezența unui element perceptual particular declanșează activarea unui sistem descriptiv concurent celui dominant prezent, cel care are statutul de figură față de un fundal. De exemplu personajul kiwi este recunoscut ca fiind o pasăre și evocă sistemul descriptiv /pasărea/, dar „casca de aviator" pe care o poartă și tipul de acțiuni pe care le efectuează (e.g. bate cuie) evocă sistemul descriptiv /om/. Recapitulând considerăm că profilarea particulară, construalul imaginii entității kiwi, este sancționată de categoria [PASĂRE] care conține sistemul descriptiv /pasăre/ ce este format din elemente enciclopedice semantice de genul: „are un cioc", "are pene", „are aripi", „zboară cu ajutorul aripilor". Schema este imanentă în instanța particulară de pasăre kiwi. Să notăm deasemena că absența aripilor determină clasificarea păsării kiwi ca o pasăre atipică. Sistemul descriptiv este implicit și nu este explorat conștient. Prezența unui element incongruent cu sistemul descriptiv pasăre, i.e. „casca de aviator" ce reprezintă un fragment din ansamblul definit de sistemul descriptiv imediat /aviator/ și de cel generic de /om/ formează limita dintre cele două categorii și elementul care provoacă din partea spectatorului o procesare conștientă. Este de menționat că, în structura WordNet, „casca de aviator" este un *meronim* al „aviatorului" (adică un numele unui constituent sau a unei părți metonimice a ceva. X este un meronim al lui Y, dacă X este o parte a lui Y). În această relație „aviatorul" este un *holonim*. „Aviatorul" este și un *hiponim* (adică un termen utilizat pentru a desemna un membru al unei clase. X este un hiponim al lui Y, dacă X este (un fel de) Y) al clasei de obiecte generic denumite „om". „Omul", în acest context, este un *hipernim*, adică un termen generic utilizat pentru a desemna o clasă întreagă de instanțe specifice (Y este un hipernim al lui X, dacă X este (un fel de) Y)) (vezi http://wordnet.princeton.edu/man/wngloss.7WN.html) [111] . Este deasemenea de menționat că relația metaforică dintre pasăre și om nu are loc la nivelul metonimului „casca de aviator" și categoria [PASĂRE] ci

[111] Utilizarea din WordNet a termenului de *hiponim* nu este de confundat cu utilizarea uzuală a termenului a cărui semnificație derivă din fr.*hyponyme*, adică un cuvânt al cărui sens este inclus în sensul altuia (DEX) cu ar fi legumă față de cartof, morcov, ridiche, varză etc. Hiponimul comun corespunde termenului de *holonim* din WordNet. În franceză însă echivalența este mai simplă: hyponyme (particular, specific) = *hiponim* iar hyperonym (comun, general, generic) = *hipernim*.

are loc între cele două domenii semantice la nivel schematic sau generic [PASĂRE] vs [OM]. Relația dintre cele două domenii semantice poate fi construită – conceptualizată în trei maniere diferite:

- Relația poate fi citită la **modul literal** și astfel kiwi este perceput doar ca o entitate hibrid; Kiwi este o pasăre hibrid.
- Relația poate fi citită la **modul metaforic la nivelul *meronim/holonim*** în care relația metonimică care fundamentează metafora este pregnantă – i.e. „kiwi este un aviator” / „aviatorul este un kiwi”.
- Relația poate fi citită la un nivel generic și atunci **modul metaforic are loc la nivelul *hiponim/hipernim*** iar relația metaforică are loc între domenii semantice concepute schematic , „pasărea este un om” ori „omul este o pasăre (kiwi)”.

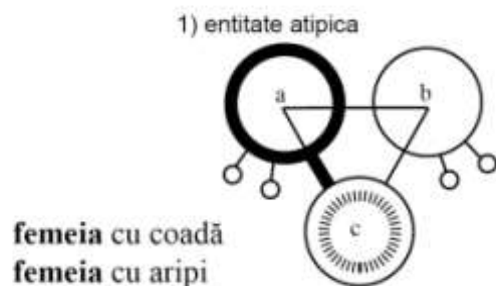
Casca de aviator este un element din sistemul descriptiv /aviator/ care este categorizat ca o instanță particulară a categoriei [OM]. Succesiunea de scheme este de la maxim abstract [OM] la concret [AVIATOR] și apoi la particular „*kiwi*”, adică construalul particular prezent on-line pe ecran. Desigur că profilarea particulară „*kiwi*” este sancționată de schema [PASĂRE]. Sistemul descriptiv al /pasării/ conține și asocierea aripilor cu zborul. Aripile lui *kiwi* sunt atrofiate până la absență ceea ce îi conferă atipicalitatea. Dar casca de aviator este elementul corespondent din sistemul descriptiv al /aviatorului/ ce se asociază unui sistem descriptiv comun celor două profilări (*kiwi* și *aviatorul*), i.e. /zborul/. Profilarea sursă, în lectura metaforică, – *kiwi* - este în prim plan și are statutul de figură față de un domeniu țintă reprezentat de [AVIATOR] și [OM]. Totodată profilarea particulară este o instanță de om atipic (este un om lipsit de aripi care are doar o cască asociată zborului, dar nu și instrumentul funcțional, și e dotat cu trăsături aviare) sau o instanță de pasăre atipică (o pasăre fără aripi). Explorarea conștientă a sistemelor descriptive și a legăturilor de asociere metonimică din interiorul lor permite, în acest caz, o dublă categorizare pe baza a două scheme diferite. Prin activarea mecanismului atențional de tip figură vs fond cele două scheme pot fi puse într-o relație metaforică. Domeniul sursă este figura iar domeniul țintă este fondul. Rezultatul amestec (din accepția lui Fauconnier) poate fi „rulat” în sensul în care subiectul poate explora la un nivel mai concret decât schema relațiile și elementele corespondente din cele două sisteme descriptive.

Totuși să remarcăm aici că profilarea particulară *kiwi* este un hibrid ce activează atât sistemul descriptiv /pasăre/ și schema corespondentă [PASĂRE] cât și sistemul descriptiv /aviator/ ori /om/ și schema [OM]. Această profilare compozit constituie domeniul sursă pentru metafora : omul este o pasăre kiwi. Relația nu are loc între om și pasăre în general ci omul este înțeles prin filtrul profilării particulare a lui *kiwi*. Relația are loc între schema umanului și schemele activate de profilarea particulară *kiwi*. Întreaga concepție are loc la un nivel schematic, dar pornește de la un traseu conceptual particular, un construal ce reunește două scheme alternative. Această reuniune este privită la modul alternativ al figurii vs fond ca sursă pentru domeniul țintă al umanului. Deasemenea acest caz poate fi o manifestare a disimetriei cauzate de punctul de referință și de direcția pe care o impune unei conceptualizări.

Totuși se pune întrebarea asupra disimetriei lecturii metaforice. De ce pare mai natural a citi „omul este o pasăre kiwi” și nu „pasărea este un om kiwi”? Sau, altfel spus, de ce discursul nu este despre păsări ci despre oameni. Pe de o parte atipicalitatea păsării kiwi trimite la statutul său particular de graniță categorială. Deasemenea construalul profilează la nivelul expresiv o pasăre și nu un om și, ca atare îi conferă statutul de figură și de punct de acces către domeniul țintă. În cele din urmă se poate sugera că acțiunile păsării kiwi din film sunt categorizate de scheme de agent (acțiunile sale au scopuri și ținte de tip uman). O teorie a minții (TOM) este, ca schemă top-down, mai pregnantă înțelegerii umane. Astfel anumite scheme – dintre care cele asociate domeniului uman – sunt mai relevante și mai importante ierarhic în enciclopedia sau repertoriul de informații uman decât altele.

Entități atipice

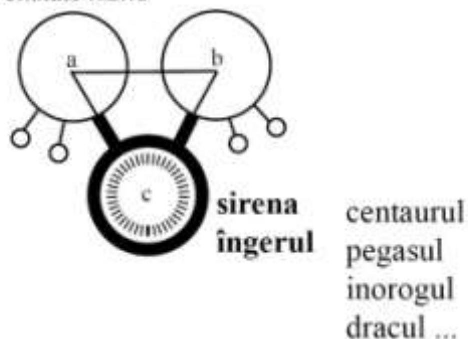
Să vedem un exemplu în care construalul vizual profilează o entitate umană cu o singură trăsătură incongruentă: o femeie cu o coadă de țap sau o femeie cu o pereche de aripi. Schema imanentă este [OM] iar sistemul descriptiv dominant este /omul/. „Coada de țap” este un marker vizual care indică o limită între categorii. Schema corespondentă este cea a cozii [COADĂ] iar sistemul descriptiv este cel al /mamiferelor/ sau al /animalului/. Entitatea amestec poate fi considerată un om atipic sau un animal atipic (vezi **figura 1**). În acest caz construalul figurează o femeie cu coadă sau o femeie cu aripi. Femeia este domeniul dominant și sistemul descriptiv dominant. Spectatorul „vede” o femeie cu un apendice. Construalul (c) este sancționat de (a) schema umanului și de (b) schema cozii care însă nu activează o explorare a sistemul descriptiv al animalității. Femeia cu coadă este o instanță atipică a umanului. Entitatea este echivalentul scenei pe care o menționa Stansbury iar cele două obiecte componente (femeia și apendicele) au o pregnanță de activare diferită ce este transferată întregului. Obiectul „femeia” are o pregnanță mai mare în sistemul semantic uman iar cea a „apendicelui animalier” mai mică. Cele două scheme nu sunt active la același nivel în sistemul descriptiv de care aparțin. „Coada”, un meronim, este o parte a sistemului descriptiv al /animalului/, un holonim, iar ca hiponim este o instanță particulară de [APENDICE], un hipernim schematic. „Femeia” particular reprezentată – „femeia cu coadă” - este un hiponim, un tip de, al unui hipernim schematic de genul [FEMEIE]. Fiecare schemă este instanțiată la un alt nivel în complexul sistemului descriptiv. Apendicele este o parte imediată a unei conceptualizări înglobante de nivel superior iar femeia *poate* fi conceptualizată la un nivel superior de cuprindere – poate fi o instanță a unei categorii mai abstracte– de genul [FEMININUL] ori [UMANUL] sau, poate fi parte din conceptul de /cuplu/ ori cel al /casei familiale (copilăriei)/ . Cu alte cuvinte poziția în sistemul descriptiv determină traseul de conceptualizare. ”Femeia cu coadă” este un tip sau o instanță de femeie atipică care are, în particular, un element component mai rar întâlnit.



Entități hibrizi

Cultural omul atipic este considerat o aberație sau o monstruozitate i.e. o entitate marcată biologic cu însemnul bolii (un om șchiop) sau al unui caracter straniu spiritual (este un om marcat cu un „semn”). Sistemul dominant este cel antropomorf al umanului ce funcționează ca punct de referință pentru conceptualizarea amestec. Amestecul conceptual are totuși, în context cultural, o etichetă lingvistică datorată automatizării și denominării conceptualizării. Entitatea desemnată este o instanță de „drac”. Entitatea hibrid activează deopotrivă o conceptualizare schematică (un [DRAC] și un sistem descriptiv corespondent /dracul/ precum și schema [OM] și sistemul descriptiv /om/. Aceste entități formează o unitate globalizantă completă considerată o categorie aparte. Alte entități hibrid similare pot fi „centaurul”, „pegasul”, „inorogul”, „îngerul” sau „sirena” (vezi **figura 2**). Schema entității hibrid conține în mod egal trăsături dintr-un sistem descriptiv și altul, dar este în sfera de influență a unei singure scheme. [CENTAURUL], [SIRENA], [INGERUL] etc. Activarea unei scheme înseamnă procesarea unei reprezentări abstract elaborate. Activarea unui sistem descriptiv aduce în

conștiință reprezentări ce cuprind ansambluri de scheme și formează o reprezentare globală mai detaliată în care relațiile sunt mai clar evidențiate. Pentru a avea o imagine a acestui mecanism putem să spunem că schema este analogul imaginii unui copac privit de la distanță în contrejour astfel încât copacul are doar profilată, pe fondul cerului, doar limita și forma. Activarea sistemului descriptiv permite o vizualizare a detaliilor ramurilor (relațiile) și frunzelor (elementele componente) sub un aspect particular.



Cele două figuri menționate sunt maniere din diferite de a accesa și a aduce în conștiință (a explora) la un gradient mai abstract-schematic sau mai elaborat conceptualizarea amestec. Cele două moduri prezintă o diferență de gradient de conștientizare și de abstractizare. Câteva observații se pot desprinde. Sistemul descriptiv din **figura 2** este în acest caz format cultural și cuprinde situații simulate, dar este produs și în urma procesării unor definiții lingvistic ori iconic cultural elaborate. Incongruitatea anatomică provoacă atenția și procesarea conștientă a stimulilor perceptivi. Incongruitatea este în relație metonimică cu sistemul descriptiv evocat (coada este asociată conceptualizărilor referitoare la draci). Incongruitatea este diferența care face diferența. Amestecul poate genera o lectură în termenii unui sistem descriptiv dominant (entitatea hibrid este un om atipic sau un drac, sirenă,un sfinx ori un înger prototip).



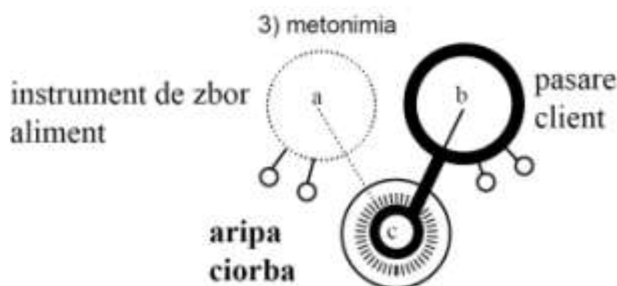


Utilizarea metonimică

Unele expresii vizuale aduc în poziția de figură sau, altfel spus, profilează o parte dintr-un sistem descriptiv în interiorul unei scene ce conține și alte elemente componente. Construalul aduce o parte a unui întreg în față în interiorul unei scene de categorizat. Scena compusă nu are o categorie supraordonată cultural stabilită. Partea nu este nici o parte a unui întreg atipic (femeia cu coadă) și nici nu este o trăsătură a unui întreg convențional categorizat (care ar fi o instanță a unei scheme convențional stabilite de genul „sirena”). Elementul component al unui sistem descriptiv este utilizat în calitate de sau ca și categorie ori schemă a sistemului descriptiv înglobant într-un compus ce figurează o categorie diferită. Cu alte cuvinte elementul component dintr-un sistem descriptiv este conceput ca o instanță a schemei care rezumă sistemul descriptiv.

Un exemplu verbal este dat de Langacker. Atunci când mă refer la un client dintr-un restaurant ca „*ciorba* de la masa de la ușă nu e mulțumită” fac o metonimie. „Ciorba” este parte a sistemului descriptiv al /clientului din restaurant/, dar este o instanță a schemei [ALIMENT] fiind un fel mâncare. Utilizarea particulară aduce elementul component în poziția de instanță a schemei [CONSUMATORUL] --> [CLIENT LA RESTAURANT]. Construcția simbolică poate fi reprezentată ca [CLIENTUL LA RESTAURANT] / [ciorba] și este inclusă în sistemul descriptiv /restaurantul/. În această utilizare metonimică „ciorba” nu mai

este o parte a sistemului descriptiv /clientul/ ci este o instanță a ei, un tip de [CLIENT]. Sistemul descriptiv al /restaurantului/ – ca scenă sau ca schemă categorizantă – cuprinde elemente ca „ospătarul", bucătarul" și „clientul" și o schemă sau un script de relații între elemente. Pentru Langacker metonimia reprezintă o schimbare a profilului (construalului) în interiorul unui domeniu semantic (un sistem descriptiv) (Langacker 2013: 69). Profilarea „ciorbei" înlocuiește profilarea „clientului" în interiorul sistemului descriptiv al /restaurantului" cu care este asociată în acest sistem descriptiv. Această profilare particulară este o cale de acces conceptual în interiorul sistemului descriptiv diferită de cea în care „clientul" ar fi fost profilat în scena reprezentată. Deasemenea profilarea particulară - „ciorba" - permite activarea unor simulări și sisteme descriptive asociate cu felul de mâncare la care se face referință.



Exemplul ales de Langacker este cel în care expresia Miro din „am cumpărat un Miro" deși, în mod normal, profilează o persoană, va evoca concepția operelor sale și concepțiile referitoare la picturi în expoziții sau la cărțile care reprezintă lucrările unui artist.„Miro" va desemna o operă de artă; va fi o instanță sau un tip de operă de artă (vezi **figura 3**).



Ilustrația copertei romanului lui Hans Jakob Christoffel von Grimmelshausen (1622-76), *Aventurosul Simplicissimus* (1669) a cărui autor este necunoscut reprezintă o creatură hibrid: om,demon, pasăre, animal și reptilă [112]. Personajul

[112] Legenda ilustrației se poate traduce ca: „M-am născut din foc ca și Phoenix. Am zburat în aer, dar nu m-am pierdut. Am călătorit peste ape. Am călătorit peste pământ. Dea lungul acestor peregrinări am devenit familiar cu lucruri care m-

romanului este un picaro care vagabondează în timpul războiului de treizeci de ani. Romanul este parte realist parte fantezie și alegorie.

Similar în cazul unei pictograme de genul celei prezente mai sus – Simplicissimus elementele componente ale entității figurate ca un ansamblu eteroclit (?) reprezintă părți din sisteme descriptive care, în cazul unei interpretări metonimice, sunt conceptualizate ca scheme ale sistemului descriptiv înglobant. „Aripa" entității compus figurate este o parte a sistemului descriptiv /pasărea/ și este o instanță a categoriei [INSTRUMENT DE ZBOR]. În utilizarea particulară „aripa" este conceptualizată ca o profilare instanță a sistemului descriptiv /pasărea/. Acest sistem descriptiv are imanent și schema [PASĂREA] și este inclus în sistemul descriptiv supraordonat al /regnului animal/. În acest caz figura grafică a „aripii" este, metonimic, o instanță a categoriei pasăre. Entitatea desemnată de această categorie poate fi inclusă în sistemul descriptiv al /grădinii zoologice/ca unul din obiectele animate existente în această nouă reuniune. În această lectură „aripa" este o instanță a „păsării" ce formează un amalgam rezultat din asocierea cu alte categorii cum ar fi „măgarul" ori „peștele". Expresia vizuală a entității eterogene poate fi o instanță a categoriei [GRĂDINA ZOOLOGICĂ].

Dar în expresia particulară desenul păsării (ocurența sa ca figurare grafică) este o instanță a schemelor cu grade mai mari de abstractizare [REPREZENTARE] --> [SIMBOL / DESEN sau PICTOGRAMĂ]. Ea evocă sistemul descriptiv în care mai multe desene sunt asociate cum ar într-un /catalog/, /atlas/ sau o /enciclopedie/. Entitatea compus formal reprezentată grafic ca și o entitate hibrid are, ca unitate simbolică, semnificația de [CATALOG] ori [ENCICLOPEDIA]. Catalogul nu reunește „pene", „cozi de pește" sau „picioare de măgar" ci reunește expresii care sunt asociate categoriilor supraordonate de genul păsări, pești, măgari ce reprezintă instanțe ale categoriei supraordonate [REGNUL ANIMAL].

O notă

Să remarcăm totuși că „Simplicissimus" este dominant uman. Trăsăturile sale de figură umană domină recunoașterea figurii grafice. Astfel lectura imaginii se poate efectua cu prioritate în formula recunoașterii unei entități umane atipice. Secund imaginea permite lectura în termenii entității hibrid ce are și un nume propriu, Simplicissimus. Deasemenea modul metonimic de lectură recategorizează o serie de elemente componente ale entității și le înscrie în sisteme descriptive mai abstracte, mai generice. Și, în ultimă instanță, o lectură metaforică poate procesa figurile recunoscute. Metaforic „Simplicissimus" poate fi o metaforă a colecției textuale enciclopedice, a grădinii zoologice universale, a cronicii istorice sau a romanului picaresc.

Lectura prioritară umanizantă provine, ipotetic, din dominanța ariei corticale specializate în recunoașterea fețelor umane care este una din cele mai puternice dominante din spațiul semantic mental. Deasemenea figurile corporal umane prezintă o extremă varietate deși sunt categorizate de aceeași schemă: [CORPUL UMAN]. Recunoașterea figurilor umane admite o variabilitate extremă și o schemă pregnantă. Arii corticale specializate recunosc corporalitatea umană numai din mișcarea în spațiu a unor puncte (indici) situate la nodurile de joncțiune corporala (cotul, mâna, brațul, trunchiul, capul). În acest fel entitatea figurată grafic este interpretată preferențial ca un om cu trăsături amestec și nu este o figură pur compozit formată din elemente cu statut cognitiv egal.

Deasemenea este de luat în considerare că în metaforă relația dintre domeniul sursă și cel țintă este reglată de către „un set de constrângeri ce reglează ce corespondențe sunt eligibile pentru cartografiere" și motivează aria de selecție a acestora. Aces filtru se numește **aria de cartografiere** (*mapping scope*) și este format, după Ungerer, din trei componente:

1. Schemele de imagine universale (înăuntru-afară; în față-în spate; container-conținut; parte-întreg; calea:

au întrista și care deseori mi-au plăcut. Și apoi? Am pus toate acestea în această carte pentru ca cititorii, la fel ca mine, să renunțe la nebunie și să trăiască în pace".

2. Corelări fundamentale de genul „acțiunea/schimbarea se corelează cu mişcarea; cauza vs efectul; scopul-ținta; prezența-existența
3. Evaluări dependente cultural ceconțin o serie de atribute corelate unor entități (o persoană este, în cultura occidentală, bogată, tânără, proastă sau frumoasă; un animal este puternic, maiestos, agresiv sau murdar iar obiectele sunt de valoare, durabile, utile sau fragile) (Ungerer 2006:119-120).

Această noțiune acoperă funcția sistemului descriptiv. De exemplu în propoziția *John este un porc* este înțeleasă ca indicând faptul că John este „murdar" și „nu are maniere" deși, în alte culturi, porcii pot fi asociați cu alte atribute. În China tradițională porcul are atribute asociate de genul „drăgălășeniei". Aria de cartografiere este înrădăcinată și convențională pentru o cultură. Aria de cartografiere este un instrument cultural ce permite aplicarea acestuia pentru a crea legături între noțiuni. În metaforă cartografierea, așa cum este restrânsă de ierarhia internă a ariei de cartografiere, poate fi focaliză numai pe un set minim de corespondențe. Domeniul țintă este echipat puternic cu atribute bine înrădăcinate asociate iar metafora este utilizată doar de a sublinia sau focaliza atenția la câteva atribute suplimentare (126).

Aria de cartografiere este aplicabilă și metonimiei. Aria de cartografiere aduce un context de interpretare pentru relevanța / pertinența interpretării metaforice. Ungerer aduce câteva exemple în acest sens (2006:128). Dacă vom compara (1a) *Toate brațele pe punte* cu (1b) *Toate capetele pe punte* vom descoperi că în contextul /navigației/ evocat de cuvântul „punte" vom constata pertinența mai mare a „brațelor" ca părți ale corpului/persoanei decât cea a „capetelor". Deasemenea universitatea, în mod relevant are nevoie de mai multă „minte" decât de „brațe de muncă" în (2a) *Universitata are nevoie de mai multe mâini îndemânatice* vs (2b) *Universitatea are nevoie de mai multe capete istețe*. Sistemul descriptiv al /universității/ dă o importanță mai mare capacității intelectuale decât abilităților fizice umane. Ungerer amintește că aria de cartografiere este echivalentă cu modelele cognitive (129). O metonimie astfel reprezintă deplasarea unui profil în interiorul unui sistem descriptiv iar metafora este o cartografiere de la un sistem descriptiv la altul. Desigur că o arie de cartografiere poate fi constituită de o reuniune slab conectată de indici enciclopedii asociați cu modele cognitive diferite, dar relaționate. De exemplu în fraza *casa de Windsor* sunt evocate trei sisteme descriptive: /familia regală/, /monarhia/ și /istoria angliei/. În ceea ce privește convenționalitatea ea se poate decela în exemplele următoare: *Am mâncat ieri un excelent Mary* vs *Am cumpărat ieri un Picasso*. Creația plăcintei lui Mary este restrânsă la comunitatea unei familii particulare iar Mary nu este resimțită ca fiind reprezentativă pentru ținta conceptuală a unui „tort de excepție" pe când sistemul descriptiv al /pictorilor faimoși/ susține metonimia „autorul pentru o lucrare" în cazul lui Picasso (130).

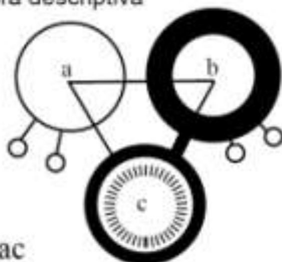
Utilizarea metaforică descriptivă sau hermeneutică

Astfel desenul analizat propune o schimbare de profil metonimică în două sisteme descriptive diferite (aripa ← pasărea ← regnul animal ← obiect; desenul aripii ← desenul ← simbol ← reprezentare ← obiect), dar și un transfer metaforic. Entitatea hibrid Simplicissimus reprezentată ca amalgam de obiecte heteroclite poate fi conceptualizată în categoria obiectelor de tip animal și astfel reprezintă o instanță a grădinii zoologice sau poate fi înțeleasă în categoria reprezentărilor simbolice unde va fi o instanță de sau un tip particular de catalog. Sistemul descriptiv pasăre e inclus în sistemul descriptiv al grădinii zoologice iar sistemul descriptiv al păsării semn în sistemul descriptiv al colecțiilor de catalog, al enciclopediilor. Expresia vizuală compus rezultată în urma unei conceptualizări metonimice este o metaforă pentru domeniul /zoo/ sau pentru /enciclopedie/. Metafora ar fi „enciclopedia este o grădină zoologică". Profilarea particulară a /grădinii zoologice/ servește ca domeniu sursă pentru înțelegerea domeniului țintă, /enciclopedia/. Metafora reprezintă, după Langacker, transferul unui profil de la un domeniu la altul. Totodată o a doua direcție de transfer poate fi operată. De astă

dată în direcție inversă. Metafora ar fi „grădina zoologică este o enciclopedie". Astfel înțeleg conceptul de grădină zoologică ca un fel de enciclopedie, ca o instanță atipică a categoriei [ENCICLOPEDIA].

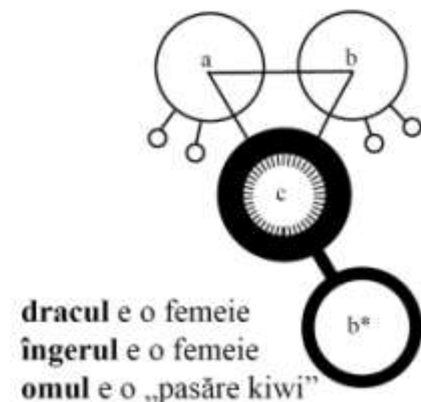
Astfel un amestec format din trăsături umane și animale ca în expresia vizuală „o femeie cu coadă de drac" poate fi accesat de o manieră metaforică și subiectul va înțelege ținta (OMUL) prin filtrul conceptualizării sursei metaforei (DRACUL). Astfel avem o serie de expresii metaforice de genul: „un drac de copil", „un drac de femeie", „o femeie îndrăcită" ce trimit la metafora „femeia e un drac" sau, în cazul în care femeia e figurată cu aripi „femeia e un înger". La un nivel de rezoluție, gradient, imaginea femei cu coadă evocă schematic categoria femininului (o femeie atipică cu coadă, cu aripi sau cu barbă), dar la un nivel de rezoluție mai detaliat și accesat conștient (o meta-cogniție) sistemul descriptiv feminin include și reprezentarea apendicelui anatomic care evocă sistemul descriptiv al /dracului/ ori /îngerului/ (vezi **figura 4**). Entitatea profilată este recategorizată ca o instanță a schemei un [DRAC] sau un [ÎNGER] și totodată permite emergența unui amestec ce conține o traiectorie de conceptualizare de la un sistem descriptiv (/femeia/) la altul (/dracul/ ori /îngerul/). Ca în figurile de contrast figură vs fond concepția amestec poate fi conceptualizată ca o instanță de drac ori de înger i.e. o „femeie îndrăcită". Relația dintre conceptualizări este de tip posesie ca în expresia „femeia dracului" (sau „omul dracului"). Obiectul posedat – ca în „*fusta* Zeldei" - este punctul de acces către sistemul descriptiv al /dracului/. Ceea ce, la un nivel de rezoluție, părea a fi o entitate autonomă (/femeia/) este integrat metonimic în domeniul semantic al conceptului concurent. Domeniul sursă al metaforei este cel al /dracului/ ori /îngerului/. Domeniul țintă este femeia conceptualizată ca un fel de drac cu trăsături feminine. Similar pasărea kiwi este un fel de om. Sistemul descriptiv evocat de Kiwi este cel stereotip al omului – generat cultural -, dar accesat preferențial de indicii de umanitate din expresia vizuală . Acest tip de metaforă poate fi etichetată ca **metaforă descriptivă**.

Figura 4: (a) reprezintă categoria FEMEIA, ținta metaforei; (b), categoria DRAC, sursa metaforei, și (c) conceptualizarea amestec. Traseul de conceptualizare oferă pregnanță înțelegerii lui (c) ca o instanță a categoriei (b). Cercul radial din (c) reprezintă expresia profilată.



Alternativ spectatorul poate modifica traseul de conceptualizare și poate, în aceste condiții, să vadă dracul sau îngerul cu trăsături feminine (vezi **figura 5**). În acest caz însă dracul sau îngerul este o instanță a femeii profilate ca amestec de /om/ și /drac/. Este o instanță de feminitate. În acest sens pasărea kiwi era, într-o primă lectură metaforică, o instanță a umanului („kiwi e un om") iar în cea de a doua omul este o instanță a păsării kiwi („omul e o pasăre kiwi"). În acest caz categoria generică a umanului este propusă ipotetic în timpul lecturii interpretative. Operația de înțelegere presupune o cartografiere a trăsăturilor categoriale ale expresiei vizuale sursă asupra unei categorii care este interpretată ca fiind o instanță a acesteia. Omul este un fel de pasăre kiwi. Sistemul descriptiv corespondent evocat este construit ad-hoc de către expresia vizuală și se confundă cu întreg construalul, profilarea expresiei, și nu cu ceea ce evocă doar unii indici din expresie. În acest caz putem vorbi despre **metafora hermeneutică**. În modul de lectură metaforic hermeneutic interpretul, am spune, propune inițial - cu titlu de ipoteză – o categorie țintă și apoi caută o raționalizare sau o potrivire care să justifice lectura spațiului țintă cu ajutorul spațiului semantic sursă.

Figura 5: (c) este și categoria profilată și categoria sursă a metaforei finale. (b*) este domeniul țintă al metaforei care este o *altă* instanță a categoriei (b). (a) și (b) sunt categorii sursă pentru categoria (c), entitatea profilată.



Ne punem întrebarea asupra relației dintre cazurile enumerate aici ca figura 1 – 4 și conceptualizatorii / rolurile narative. Putem astfel considera că în figura 1 și 2 avem o instanță de profilare, o ocurență ce presupune un profiler. Deasemenea conceptualizarea din figura 3 este asociată naratorului iar cea din figura 4-5 povestitorului.

Constatăm că anumite categorii sunt incluse în sisteme descriptive mai complexe și sunt dominante pentru cogniție. Nu toate domeniile au aceeași pregnanță (sinaptică și de automatizare în memoria de lungă durată). Astfel suntem mai dispuși a înțelege categoria umanului în termenii unei simulări a „îngerului” ori a „păsării” decât a citi în principal pe acestea din urmă prin filtrul umanului. „Femeia„ este mai degrabă un tip de înger decât ar fi „îngerul” un fel particular de femeie. Deși ținta (umanul – femeia) sunt categorizate ca forme particulare ale schemei imanente pe care le instanțiază (îngerul) construalul sau modelul de situație construit on-line activează sisteme descriptive mai complexe și dominante în arhitectura cognitivă. În cele din urmă sistemul descriptiv uman este cel care înglobează o nouă descriere și este principalul subiect de interes.

Presupunem, ipotetic, că procesarea on-line a stimulilor activează temporar un model de situație în care cele două obiecte sunt fuzionate (om vs pasăre). Umanul este categorizat și reprezintă o instanță a „păsării kiwi” în această procesare cognitivă particulară. Reuniunea om/pasăre din ansamblul „pasărea kiwi” are statut de schemă de situație. O serie de elemente schematice ale cogniției păsării sunt cartografiate asupra cogniției schematice a umanului. Procesarea on-line aduce în prim plan – ca figură și punct de referință – modelul de situație al „păsării kiwi” (reuniunea particulară de stimuli procesați perceptual aici și acum). Spectatorul este conștient de informația senzorială iar simularea este ancorată senzorial și motor. Noul model de situație constrânge activarea și asocierea elementelor din cele două domenii semantice. În acest caz paternul de activare este dependent de modalitatea vizuală, dar, în alte condiții, un discurs verbal poate face la fel de bine această funcție. Privite lucrurile schematic umanul este o instanță a categoriei nou formate: „pasărea kiwi” care servește pentru a clasifica umanul.

Dar, la un secund nivel de cogniție, sistemul descriptiv al păsării este inhibat în favoarea sistemului descriptiv al umanului care, în relația de rivalitate pentru dominare, se activează pentru a încorpora noua configurație și inversează direcția de acord (vezi și Gallant, 2013). La un nivel de gradient schematic schema umanului va sancționa noua instanță reprezentată de „pasărea kiwi” (metafora) și o va include la un nivel de gradient mai detaliat în arborescența sistemului descriptiv referitor la ceea ce este umanul. În interiorul sistemului descriptiv elementele componente sunt modele de situație asociate. Asocierea lor poate fi mai puternic activată sau mai slab. Ordonarea lor este constrânsă de apartenența la o categorie schematică în modul de procesare schematic, cu o granularitate mare, dar, dacă sunt procesate sub o formă de granularitate mică,

atunci ele sunt asociate mai liber. Sistemul descriptiv al umanului cuprinde, printre alte conceptualizări (de exemplu cea de agent responsabil pentru actele sale) și cea de „pasăre kiwi". Studiul lui Gallant, „Attention during natural vision warps semantic representation across the human brain" (Gallant, 2013) indică faptul că orientarea atenției către o categorie dată expandează reprezentarea corticală a țintei aflate sub „lupa" atenției. Arii corticale care inițial nu sunt dedicate categoriei se pun în fază sau se acordează pentru a procesa categoria indicată (*tuning*). Mecanismul de expandare al reprezentării categoriei și a categoriilor similare sub presiunea atenției este însoțit de comprimarea categoriilor care sunt semantic disimilare. Atenția expandează reprezentarea categoriilor care sunt semantic similare chiar când țintele nu sunt prezente în percepție. Deasemenea Zwaan (2015:2) indică faptul că gradul de activare al reprezentărilor senzorial motorii formate în timpul procesării unui discurs verbal are loc în funcție de contextul verbal (un verb ca „a tăia" generează diferite activări ale cortexului premotor în funcție de contextul literal și cel figurativ de uz). Putem vorbi în acest caz de o prezență „concretă" vs „abstract schematică" a elementului dat.

Anumite elemente componente din sistemul descriptiv au o pregnanță de activare în memorie mai mare. Ele sunt mai pregnante și se află mai „în capul listei" (*top of the mind*). Acest fenomen este similar cu cel al amintirii unui film în care rămân întipărite în memorie doar câteva cadre imobile. Aceste cadre sunt descrieri vii, intense, fulgurante ale unor momente ce par desprinse din ansamblul filmului și nu reprezintă schematic filmul sau vreo secvență particulară din film. Ele au caracterul unei procesări intense on-line ce reunește sub o scenă perceptuală un ansamblu de obiecte. Acest lucru nu înseamnă că sistemul descriptiv conține exclusiv simulări senzorial motorii multimodale. Sistemul descriptiv conține și definiții bazate pe utilizarea unor elemente simbolice, lingvistice care au o origine culturală. Elementele de natură simbolic-lingvistică permit fuzionarea detaliilor în unități reprezentate schematic. Unitățile schematice pot fi astfel structurate și concepute în unități mai înglobante fie mai complexe fie mai schematice.

Procesarea cognitivă păstrează în permanență inaccesibilitatea schemelor în zona inconștientului, dar permite accesul conștient în explorarea unei scene (model de situație procesat pornind de la o procesare perceptuală a unui ansamblu de stimuli) și în explorarea unui sistem descriptiv. Anumite obiecte din interiorul sistemelor descriptive sunt ele însele simbolice (lingvistice) și schematice. Printre acestea sunt diagramele (schemele grafice), notațiile simbolice (notația matematică), elementele gramaticale marker (conjuncții sau prepozițiile), cuvintele abstracte sau cadre ori construcții de planuri cinematografice stereotip. Ele însele, concepute ca etichete sau ca reprezentări superficiale (*shallow representations*) bazate pe reprezentări de tip cuvânt, pot fi instanțe ale unor conceptualizări schematice sau pot fi explorate în detaliu ori în concretețea lor.

În rezumat conceptualizările instanțiază scheme abstracte inconștient procesate. Conceptualizările pot tinde către un mod de granularitate mai mică și atunci tind să conceapă entitățile concepute sub forma unor scene / modele de situație sau sub forma sistemelor descriptive. În acest caz simulările ancorate în experiențe particulare senzorii motorii au precedență și pregnanță. Aceste conceptualizări sunt explorate conștient. Deasemenea o serie de cuvinte desemnează concepte abstracte ce reunesc elemente simbolice puțin ancorate în experiențe senzorial motorii. Conceptele reunesc reprezentări de tip schematic i.e. ce sunt de tip etichetă lingvistică și incluse în paterne de construcție lingvistică. Conceptualizările pot să tindă către un mod de procesare cognitivă cu granularitate mai mare astfel încât detaliile sunt îndepărtate sub o formă de elagaj pentru a lăsa locul unor concepții de tip abstract ale scenelor imaginate.

Privit dintr-o altă perspectivă acest mecanism de focalizare alternativă ne aduce aminte de conceptul lui Jacques Derrida numit „sous rature" în care o serie de trăsături vizibile se șterg rămânând doar lizibile. Perceptibilitatea vizuală se șterge pentru a deveni doar un fenomen lizibil. Lizibilitatea conceptualizărilor este astfel un mod de procesare ce abstractizează și schematizează prin elagaj, i.e. prin tăierea unor detalii pentru o obține o formă dorită mai simplă și mai eficientă pentru o sarcină dată.

Un supliment vizuo-verbal – „mintea bicamerală”

Se impune o observație ce privește legătura dintre vizual și verbal. Expresia vizuală este o conceptualizare și un event senzorial motoriu. Ea se află sub incidența unei recunoașteri de patern sau de obiect (în funcție de domeniul de instanțiere). Ca atare expresia este o instanță a conceptualizării conexe din domeniul semantic. Expresia vizuală este inițial asociată unui obiect din lumea naturală. De exemplu imaginea unei pisici este asociată probabilistic cu obiectul pisica din lumea naturală. Se poate spune că imaginea pisicii este, pentru mecanismul de recunoaștere uman, un fel de pisică sau o pisică atipică. Prezența ulterioară a imaginii – în absența obiectului – evocă sistemul descriptiv care le asociază. Sistemul descriptiv este aici format din evenimentul de uz, adică eventul în care o expresie verbală ori grafică este asociată în contextul de uz cu obiectul din lumea naturală. Este de remarcat că o schemă comună le categorizează. Portretul cuiva – unei persoane umane familiare – este un fel de instanță a persoanei din lumea naturală. În timp și în contexte repetate de uz elementul expresiv este elagat (simplificat) pentru a deveni doar o formă sancționată de categoria semantică dată. Schema categorială are un caracter abstract, dar evocă un sistem descriptiv format din simulări și scripturi de contexte de ocurență. Suitele de cataloage ori ordonările sintagmatice de elemente pictogramatice pun în discurs o serie de paterne sancționate de scheme conceptualizante corespondente. Procesul de asociere la nivelul expresiei poate fi automatizat. Procesul de recunoaștere și evocare este automatizat. Treptat expresia vizuală își pierde iconicitatea astfel încât trăsăturile sale nu mai sunt izomorfe cu obiectul și prin simplificare devine un simplu semn grafic. O serie de semne grafice reunite servesc aceeași funcție semiotică astfel încât o conceptualizare automatizată a unui lanț de semne sau o suită de acțiuni motorii vocale permite recunoașterea și evocarea unei conceptualizări care o caracterizează. Dacă inițial relația de schematicitate este predominantă treptat relația de co-ocurență într-un sistem descriptiv devine dominantă. La fel ca și obiectele a căror ocurență este determinată probabilistic pentru a fi categorizate împreună ca o scenă sau un obiect corespondent din lumea naturală semnele grafice au probabilități de co-ocurență pentru a deveni inteligibile și pentru a evoca obiecte și scene din lumea naturală. Astfel de la iconic și vizual la verbal și simbolic amodal se poate stabili un continuum. Dacă o literă inițial poate avea statutul de scenă / conceptualizare – adică formează un gestalt ce este asociat non-arbitrar cu referentul său – cu timpul ea se simplifică prin schematizare (devine prin uz diagramatic) astfel încât poate intra, ca element component abstract în alte conceptualizări. Acestea din urmă joacă rolul de conceptualizări non-arbitrare în relația cu o conceptualizare semantică. Putem spune că la un pol al acestui continuu se află expresiile (conceptualizările) autosimbolizante - de genul interjecțiilor - și la celălalt capăt se găsesc expresiile asociate unor reprezentări vagi, puțin definite sau extrem de etiolate, abstracte cum ar fi articolul definit (art. –a din masă / mas**a**).



Articolul lui Zwaan, „Embodiment and Language Comprehension: Reframing the Discussion” (2014), pune în discuție poziția simbolică (*unități abstracte, amodale și arbitrare*) și poziția corporalizată (*unități concrete, multimodale, non-arbitrare încastrate în percepție, acțiune și emoție*) față de limbaj. El remarcă faptul că avem nevoie de abstractizare, dar, se întreabă, trebuie ca simbolurile să fie amodale și arbitrare? Reprezentările de tip cuvânt pot fi multimodale împlicând reprezentări vizuale, auditorii, tactile și motorii. Putem vorbi, scrie, tipografia și auzi cuvinte iar unii dintre noi le pot și simți. Există cuvinte non-arbitrare asociate de referenți cu care au o co-ocurență situațională iar anumite cuvinte abstracte își obțin ancorarea corporală în contexte emoționale. Cuvintele au o co-ocurență cu obiectele referent: agenți, obiecte, eventuri și legături de asociere în cuvinte și referenți se stabilesc în memorie. Sistematicitatea co-ocurenței cuvântului cu referentul derivă din paternele de co-ocurență ale entităților (230). Discursul generează reprezentări mentale

care formează contextul enunțului și pot suprascrie (*override*) paternele de asociere din lumea naturală (231). Zwaan propune o clasificare a formulelor de incluziune a situației comunicative și a situației referențiale (despre ce este vorba: cadrul spațio-temporal, agenții, obiectele și eventul). El aduce în discuție conectarea produsă între eventul auditor (cuvântul vorbit) și eventul vizual. O nouă experiență vizuală a obiectului modifică reprezentarea și activează reprezentarea cuvântului iar un nou event articulator și auditiv întărește legătura dintre reprezentarea cuvântului și reprezentarea vizuală a obiectului din lumea naturală. Astfel atunci când vedem pe cineva manipulând obiectul reprezentările simbolice și vizuale vor rezona și vom face predicții (232). Pentru gramatica cognitivă „unitățile lingvistice sunt paterne schematizate de acțiune". Ele pot fi înțelese ca instrucțiuni pentru receptor. Acestea țin de direcționarea atenției. De exemplu, cuvântul „cot" duce la instrucția de a conceptualiza brațul și de a focaliza atenția asupra părții care se îndoaie – profilul lui braț. Utilizarea unui cuvând constituie o punere în act a instrucției pe care o manifestă (*embodies*) (Langacker 2009:155).

Clasificarea lui Zwaan conține *demonstrația* (situația de comunicare și scena sunt co-ocurente, aici și acum), *instrucția* (atunci când, de exemplu, cerem ceva care nu este imediat în zona vizuală), *proiecția* (atunci când proiectăm o situație viitoare / trecută cu ajutorul cartografierii de la o situație actuală: cum va arăta interiorul acestei case atunci când vom aduce mobila), *deplasările* (descrierea în narațiunile în care reprezentările corporatizate împart scena comunicării cu reprezentările simbolice ce funcționează ca elemente substitut până când o informație de tip corporalizat poate să se acumuleze în discurs) și *abstractizările* (atunci când sunt utilizate conceptele abstracte ce activează puține reprezentări ancorate, dar care își pot dobândi ancorarea prin emoții și poate evoca reprezntări ancorate cu ajutorul metaforei). De notat deasemenea că proiecțiile implică imagini mentale care pot fi considerate „utilizări conștiente ale simbolurilor corporalizate" (232). Reprezentările simbolice și cele corporatizate formează o rețea interactivă în care, pe de o parte, elementele se constrâng reciproc și, pe de altă parte, activitatea se derulează în cascadă de la reprezentările simbolice la cele corporalizate. În cele din urmă Zwaan, referindu-se la înțelegere, constată că există reprezentări superficiale bazate pe alte reprezentări de tip cuvânt. Filmul este un flux de stimuli multimodali aflați predominant la mijlocul acestui continuu în care conceptualizarea expresiei și conceptualizarea semantică sunt în strâns raport de constrângere. Filmul însă evită convenționalizarea stereotipelor sau schemelor de construcție cinematografică. Desigur că, multimodal, filmul înglobează discursul audiovizual și cel lingvistic în acest continuum. Într-o direcție similară Zwaan propune o bidirecționalitate de influență între un sistem de procesare lingvistic simbolică a conținutului conceptual și un sistem de activări senzorial motorii. Cele două sisteme de reprezentare – simbolic și senzorial motoriu – se influențează pe modelul unui mecanism de „ambreiaj". De îndată ce un context senzorial motoriu a fost acumulat atunci activarea se propagă în cele două direcții, de la sistemul simbolic la cel senzorial motoriu și invers (Zwaan 2015:2). În această perspectivă teoretică există o modalitate de schematizare simbolică realizată pe un canal expresiv lingvistic (proprie gramaticii cognitive a lui Langacker) și, paralel, o modalitate de schematizare în memoria de lungă durată a situațiilor reprezentate senzorial motoriu (scene și eventuri). Cele două sisteme de reprezentare se influențează reciproc de maniera „acordării" pe care o menționa Jack Gallant. Totodată putem, cu titlu de ipoteză, considera că există un al treilea nivel de reprezentare suficient de abstract în care elemente comune celor două sisteme de reprezentare se suprapun. Candidați posibili pot fi schema de imagine ori schemele de forță dinamicitate elaborate de gramatica cognitivă a lui Leonard Talmy (2000). Conceptualizări ce au loc dominant pe canalul expresiv vor determina activări probabilistice ale contextelor lingvistice de ocurență (e.g. ce anume are mai multe șanse de a apărea sintagmatic după un nominal). Conceptualizări ce se dezvoltă dominant la nivelul simulărilor de reprezentare senzorial motorie vor determina probabilistic co-ocurența altor elemente din modelul de situație sau de event. Cele două sisteme de reprezentare, paralele, nu sunt atât de încapsulate precum procesele bottom-up, dar totuși păstrează un grad de independență ce le împiedică o fuzionare integrală. Ele vor păstra un fel de interacțiune dialogică de tip ambreiaj în care fiecare, la rândul său, poate modula / acorda gradul și limitele de activare ale sistemului de reprezentare concurent. Ca să fim mai expliciți o serie de scheme abstracte – de genul schemelor de imagine menționate - vor fi *clonate* atât în sistemul de reprezentare simbolică cât și în cel de simulare. Cele două sisteme de reprezentare nu sunt produsele unor

scheme unice comune și, deși similare, ele se vor găsi separat înscrise în rețelele neuronale ale fiecărui sistem de reprezentare particular. Metaforic ele pot fi reprezentate ca două încăperi care comunică în interiorul aceluiași imobil; o formă de „minte bicamerală” [113] . Zwaan vorbește de o împărțire potențială a muncii între reprezentările simbolice și cele ancorate în experiență. Reprezentările simbolice pot funcționa ca un substituent sau un indicator în memoria de lucru ce aparține unei rețele de asociații semantice care vor fi „încarnate” cu reprezentări senzorial motorii de îndată ce un context suficient se va fi acumulat (4). În acest model conceptele abstracte pot fi utilizate în discurs de o manieră *cataforică* (trimit către ceva în viitor) și dezangajează sistemul senzorial motoriu de reprezentare pentru a pregăti terenul pentru „umplerea” cu o informație senzorial motorie viitoare în discurs ce va forma o instanțiere a conceptului. Deasemenea conceptul abstract poate fi utilizat *anaforic*, ca un rezumat sintetic final, și are ca efect asocierea reprezentării senzorial motorii deja formate de discurs cu o repreprezentare simbolică ce funcționează ca un indicator (pointer) în memorie (5).

Sistemul descriptiv în Alphaville (Jean-Luc Godard, 1965)

O scurtă scenă din *Alphaville* (Jean-Luc Godard, 1965) aduce în aceeași diegeză mai multe sisteme descriptive. Protagonistul, Lemmy Caution, un agent secret american, caută sub acoperirea de jurnalist o persoană dispărută în Alphaville cu ajutorul căreia să poată elibera orașul de un conducător tiranic. Într-o scenă el ajunge la piscina unui hotel unde va putea găsi o pistă. Aici are loc un dialog în fața unui spectator de balet sportiv în piscină alternat cu execuția unor revoluționari în același loc. O primă linie descriptivă a scenei în care evoluează personajul este construită în jurul decorului de /hotel/ (punerea în scenă a culoarelor, liftului și piscinei unui hotel). O a doua este elaborată pe paradigma /puterii/ (prezența unor militari și a reprezentanților puterii în uniformă și în costumele negre de politicieni). Iar o a treia este definită ca /jurnalismul/. Putem opera diverse schimbări de nivel metonimic sau de focalizare schematică pentru a înțelege secvența și articulările dintre cele trei sisteme descriptive.

Puterea este profilată cu ajutorul unor personaje în uniformă (civilă și militară) și a unei opoziții dintre protagoniști revoluționari și contra revoluționari. Sistemul descriptiv al execuției revoluționarilor are loc în decorul hotelului și al baletului spectacular – sportiv. Baletul spectacular sportiv se înscrie ca metonim al puterii și al spectacularului media represiv deși este coincident cu sistemul descriptiv al /hotelului/ ← /divertismentului/. Totodată protagonistul se inserează în sistemul descriptiv al puterii ca spion și generează schema narativă a intrigii polițist detectivistice. În cele din urmă protagonistul – ca reporter fotograf ce ia instantanee ale scenei - și spectacularul baletului acvatic dau naștere unui al patrulea sistem descriptiv: cel al /reprezentării/ de tip fotografie sau cinema. Opoziția are loc între fotografia de presă (proletară și minimalistă în mijloace) și spectacolul asociat luxului (hotelul și genul de producție cinematografică hollywoodiană). Protagonistul este un metonim al cameramanului ori al regizorului cineast autor iar spectacolul baletului reprezintă un gen media de tip music-hall Hollywood, un cinematograf asociat puterii corporatiste represiv anti revoluționare. Scena se traduce astfel metaforic ca discurs despre relația dintre Putere (cu derivatul său mediatico spectacular de gen Hollywood) și Artist (reprezentat ca un spion sau un reporter revoluționar sub acoperire ce urmărește destabilizarea sistemului). Puterea este profilată ca un amalgam ce reunește elemente din sistemele descriptive corelate: /jurnalismul/, /spectacolul media/, /acțiunea contra-revoluționară/.

[113] Cartea lui Julian Jaynes, *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind* (2000) se bazează pe ipoteza existenței a două sisteme de reprezentare localizate, grosso modo, în cele două arii corticale majore: cea stângă dedicată utilizării lingvistice și cea dreaptă dedicată unor fenomene asimilate vizualului. Observația majoră a lui Jaynes ține de ideea că aria dreaptă poate procesa stimuli și poate afectua acțiuni senzorial motorii, dar nu poate verbaliza (conștient) rezultatele procesului. Desigur în anumite cazuri produsele acestei procesări se pot manifesta ca expresii verbale disociate de centrul de experiență conștientă resimțit ca centrul de identitate al eului. Am păstrat din această viziune doar ideea clonării a două sisteme de reprezentare ce produc scheme similare abstracte dar localizate în două arii corticale diferite și neaflate sub un unic „centru de comandă”.

Conglomeratul este spațiul sursă pentru metafora ce reprezintă puterea. Alegerea și profilarea explicită a protagonistului ne permite să citim metaforic și parametrii semantici ai personajului, Lemmy, care va reprezenta condiția sau statutul /artistului/ în raporturile sale cu /puterea/.

Sistemul descriptiv conține, pe lângă obiecte, și o serie de acțiuni dat fiind că este structurat sub o formă conceptuală corelată cu cea lingvistică (conține elemente nominale și elemente de proces). Personajul astfel are un interviu cu direcția hotelului, face un reportaj (face fotografii) și are o întrevedere – dialog cu un reprezentant al puterii.

Sistemul descriptiv este o matrice de domenii semantice. Ca atare el are o structură internă de genul structurării semantice descrise de Gramatica Cognitivă. El este populat cu o serie de entități obiectuale și cu procese. Procesele definesc atât timpul conceput (relațiile secvențiale dintre elementele interne matricei conceptuale) cât și timpul de concepție (maniera de a procesa serial elementele componente). Ea comportă deasemenea un construal care indică punctul de acces în această rețea de noduri conceptuale [114] . Sistemul descriptiv este indicat sau declanșat de către o structură expresivă dată care impune și un construal particular. Indicii figurativi sau diegetici sunt reconfigurați în funcție de punctul de acces provocat de imagine către un sistem descriptiv sau altul. Protagonistul spion induce schema narativă detectivistică și cea a opoziției între un element disturbant și o structură de putere. Un metonim permite, ca punct de acces, accesul către un sistem descriptiv care, la rândul său, servește ca spațiu sursă pentru o relație metaforică intra-textuală cu un alt spațiu descriptiv coexistent. Elemente din spațiul /putere/ sunt cartografiate pe domeniul /spectacular/ și pe cel al /hotelului de lux/. Gesturile personajelor și poziția lor în decor (execuția, fotografiatul, schimbul de priviri și confruntările corporale dintre personaje de tip antagonistic sau de congruență-complicitate) imprimă o structură de acțiune (o schemă narativă) și o corelaționare a elementelor care aparțin unei structuri de agenți și acțiuni. Treptat unități simbolice abstracte sunt create prin eșafodarea construcțiilor conceptuale de asociere în interiorul sistemelor descriptive și prin corelațiile de categorizare ce susțin operații metonimice și metaforice.

[min. 40:00] (27 planuri)



[114] Barsalou menționează un experiment în care două fraze (1/ Pasărea stă liniștită pe o ramură și 2/ Pasărea zboară liniștită pe cer) activează mai rapid o simulare mentală (o conceptualizare) configurată de o manieră grafic corespondentă. Adică imaginea obiectului are o formă care se potrivește cu forma obiectului implicat în fraza verbală: 1/ o pasăre vertical așezată cu aripile pliate dea lungul corpului vs 2/ o pasăre orizontal poziționată cu aripile deschise (Barsalou, conferința video 2008, httpswww.youtube.comwatchv=jdzI9FN0jww)


06b
06c
07a
07b
08
09a
09b
10
11
12
13a
13b
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25

26	27		

Capitolul 9 - Ancorarea (grounding) și conceptualizatorii

Ancorarea

Ancorarea este definită ca o indicație gramaticalizată proiectată asupra relației dintre un element profilat și situația de vorbire, de producere a expresiei, precum și o informație referitoare la statutul epistemic al unui lucru sau proces față actul de vorbire și participanții la el (Langacker 2009:34 sq; 86; 119). Relația de ancorare este definită în funcție de o serie de noțiuni epistemice: timpul, realitatea și identificarea. Langacker descrie demonstrativul (*acesta/acela*) ca individualizând un referent particular în situația discursivă imediată ce are un conținut conceptual de tipul indicării mentale (*a kind of mental pointing*) (2009:120). Deasemenea este de reținut că „sub o definiție extinsă orice structură în care terenul are mai mult decât o prezență minimală poate fi considerat a avea o funcție de ancorare" (Langacker 2008:262).

De exemplu articolele definite și indefinite sunt elemente de ancorare (***o*** *casă* sau *cas**a*** /vs/ *casă*, neancorat). În aceste exemple **o** - și –**a** sunt articole care au un conținut semantic definit schematic ce indică faptul că un vorbitor și un ascultător își direcționează atenția către o aceeași entitate focalizată, caracterizată schematic ca un lucru (2009:37). În construcția globală (*higher level construction*) acest lucru funcționează ca un e-site. Deasemenea demonstrativele de genul *acesta* /vs/ *acela* funcționează pe o axă proximal /vs/ distal. Ancorarea poate fi înțeleasă ca presupunând o referință mentală coordonată (articolul hotărât) sau ca stabilind această coordonare (demonstrativele) (2009:87)

Elementele de ancorare se „referă la fațete ale terenului de o manieră **generalizată** i.e. ca **roluri** într-un **scenariu de act de vorbire**"(2009:155). Unitățile lingvistice „invocă terenul și fațetele sale variate schematic, ca entități **virtuale** (Langacker 1992d) sau ca roluri (Fauconnier 1985) prin generalizarea unei serii deschise de instanțe particulare. O instanță actuală de uz constituie o **punere în act** a scenariului de act de vorbire în care interlocutorii și alte fațete ale terenului sunt **identificate** cu rolurile din scenariu. Astfel chiar și elementele deictice au o semnificație conceptual abstractă independentă de utilizările particulare. Ele au atât un rol semantic cât și pragmatic, cel de al doilea reieșind din identificarea unor entități particulare atunci când este pus în act." (2009:155). Terenul funcționează ca un punct de referință și permite accesul mental la indivizi particulari (Langacker 2008:266).

Performativul

În performativ de exemplul terenul capătă o preganantă esențială definiției. În acest tip de acte de vorbire „evenimentul profilat este în integralitate identificat cu actul de vorbire" (Langacker 2009:157)

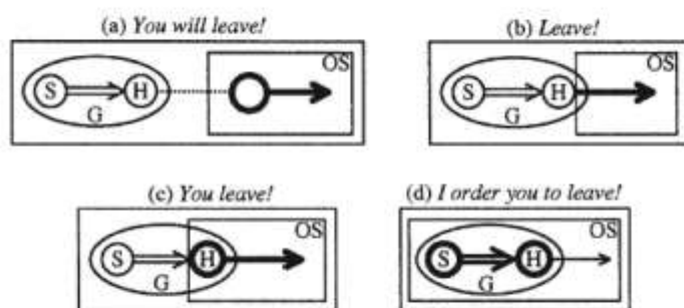


Figure 6.3

(v 2009:fig 6.3 (d) p.157) (și Langacker 2008:470 fig.13.4)

In actul de a ordona interacțiunea vorbitor-ascultător din terenul de ancorare devine ea însăși o instanță a ordonării și actul de vorbire este identificat cu evenimentul profilat pe scenă iar interlocutorii cu participanții săi (Langacker 2008:469) (Langacker 2008:467 / 478 – 469/480). Ordonarea conceptuală a elementelor sub forma aranjamentului de vizionare poate da seama de modul de înțelegere a unor acte de vorbire. Metafora „scenei" poate da o lumină asupra acestui mecanism (vezi Ungerer 2006:200 sq). Expresiile constative orientează atenția către „participanții" de „pe scenă" cu maximă obiectivitate și lasă „spectatorii" în fundalul ariei de conștiință cu maximă subiectivitate. Norma este cea a relatării la persoana a treia. Aranjamentul de vizionare al scenei poate fi orientat egocentric și nu eventul este explicit focalizat ci reația dintre vorbitor/ascultător (spectatorii) este explicită și exprimată cu ajutorul deicticelor de genul persoanei I. Alte deictice de genul *acum* și *aici* sau *asta* exprimă referința la poziția de vizionare a vorbitorului. Actele de vorbire pragmatice de genul asertiilor ori ordinelor pot fi explicate în termenii orientării atenției de la scenă la spectator. Relația dintre eventul pe scenă și spectatorul offscenă (vorbitorul/ascultătorul) reprezintă o instanță a relației dintre figură și fundal. Terenul de ancorare al unei expresii reprezintă astfel locul de vizionare din care spectatorul (vorbitorul/ascultătorul) conceptualizează conținutul evocat de un nominal sau o propoziție (clauză) (Langacker 1991: 498 apud Ungerer 2006: 201). Terenul de ancorare este format nu numai din localizarea spațială și temporală ci și dintr-o conceptualizare a psihologiei modului în care actul de vorbire va avea succes. Relația dintre scenă și terenul de ancorare se poate desfășura pe axele parametrilor timpului, modului, determinărlor nominale și a pronumelor indefinite. În performativul cinematografic, cum ar fi cel realizat cu ajutorul privirii la camera de filmat, actul de comunicare implicit (maxim subiectiv în fundal) evocat de indicii cinematografici de orientare a atenției (vezi capitolul *Construalul la Noel Carroll*) este adus pe scenă explicit (maxim obiectiv ca figură). Dar totodată privirea la cameră situează terenul de ancorare extraficțional în care se desfășoară schimbul actului de vorbire cinematografic în care este situat spectatorul – paradoxal – în interiorul terenului de ancorare al ficțiunii reprezentate. Altfel spus are loc o violare a restricției de container a partiției de tip spațiu mental ce definește diferența dintre un act conversațional / de vorbire intra ficțional și unul extra ficțional. Deruta constatată de spectator este consecința acestei violări a diferenței de nivel de ancorare epistemică a eventului reprezentat.

Ficțiunea

Ficționalitatea se manifestă atunci când scenariul de afirmație (de exemplu) este inclus într-un scenariu mai elaborat care trece peste specificările primului. De exemplu o afirmație poate fi făcută cu o intenție ironică : „*Bush este cinstit, informat, înțelept și inteligent. Și eu sunt regina Irakului*". Această frază poate fi analizată ca fiind o afirmație fictivă, adică una care este interpretată într-un context mai larg în care vorbitorul *doar* pretinde că pune în act scenariul de afirmație (Langacker 2009 :159).

În gramatica cognitivă o instanță a unui tip poate fi actuală sau virtuală (ficțională). O instanță virtuală este una care este „conjurată” (imaginată) pentru un anumit scop și care nu are nici un status în afara spațiului mental construit pentru acest scop. Distincția actual/ virtual ține de tipul de spațiu mental ocupat de referentul nominal și nu este echivalentă cu opoziția definit / indefinit (hotărât /vs/ nehotărât) (Langacker 2009:93-4).

a. *Evelyn hopes to invent* ***a perpetual motion machine****. / Evelyn speră să inventeze o mașină de mișcare perpetuă.*

b. *Whenever we have* ***a party****,* ***a guest*** *breaks* ***a glass****. / De câte ori avem o petrecere, un invitat sparge un pahar.*

c. *We don't have* ***a dog****. / Nu avem un câine.*

d. *If you buy* ***a diamond ring****, you should insure* ***it****. / Dacă vei cumpăra un inel, ar trebui să-l asiguri.*

e. ***A kitten*** *is born with* ***blue eyes. / O*** *pisică se naște cu ochii albaștri.*

Așa cum a fost indicat de Fauconnier (1985) un referent specific (i.e. actual) este construit ca existând în actualitate, nu în spațiul mental care reprezintă dorința subiectului iar un referent non-specific (i.e. virtual) este construit ca existând numai în spațiul dorinței și care nu corespunde nici unui individ actual. El este „conjurat” doar pentru a caracteriza acea dorință. Totuși o instanță a acestui tip este stabilită ca un referent discursiv

(6) a. *He wants to marry* ***a Norwegian****.* ***She*** *is tall and blonde./ El vrea să se căsătorească cu o norvegiană. Ea este înaltă și blondă.*

[specific/actual]

b. *He wants to marry* ***a Norwegian****.* ***She*** *has to be tall and blonde. / El vrea să se căsătorească cu o norvegiană. Ea trebuie să fie înaltă și blondă.*

[non-specific/virtual]

Convers un nominal definit (articulat hotărât) poate desemna o entitate virtuală. Un exemplu este o descriere de rol ca în exemplul 7 de mai jos. Referenții nominalelor subliniate nu sunt indivizi actuali, ci instanțe virtuale ale tipurilor lor (*engine, winner, president*) identificate prin rolul lor într-un scenariu sau un model cognitiv idealizat. Rolul poate fi instanțiat de un individ actual sau de către diferiți indivizi în momente diferite, dar rolul per se este doar o instanță imaginată a tipului ce există doar în spațiul mental ce reprezintă scenariul sau modelul (94-95).

(7) a. *The most important consideration in buying a car is* ***the engine****. / Cel mai important factor în achiziția unui automobil este motorul.*

b. ***The winner*** *will receive a very nice trophy. / Câștigătorul va primi un trofeu.*

c. *In this corporation,* ***the president*** *keeps getting younger. / În această corporație președintele întinerește pe zi ce trece.*

Deasemenea Langacker în capitolul dedicat ficțiunii (2008:271) mai menționează cazurile de „instanță virtuală a unui tip” (tigrul din ***tigrul*** *este o felină*) (526) și de „instanță reprezentativă a unui tip” (clientul din *astăzi de dimineață de trei ori* ***un client*** *a cumpărat un piton*) (526- 527) și conceptualizatorul invocat de un element de ancorare (524). O entitate este fictivă atâta vreme cât este considerată independent de uzul său. O unitate lingvistică dată este „dezangajată” de contextul de uz și de experiență. Semnficația sa este virtuală atunci când este luată în considerare independent față de uz. Pronumele *eu* și *tu*, ca unități convenționale, fac referință la vorbitor și ascultător de o manieră abstractă, generalizată. Numai în cazul unei utilizări actual în context fac referință la un vorbitor și ascultător actual. Același lucru are loc în cazul scenariului de act de vorbire, conceptualizatorului invocat de elementele de ancorare și predicatele de atitudine propozițională (525). Entitatea profilată de un nume lexical sau de un verb este doar un tip de lucru sau proces și, ca tip, este virtuală. Numai ancorată entitatea profilată este concepută ca o instanță a tipului său și numai în contextul unui event particular de uz instanța poate fi identificată cu un individid actual din lumea naturală (525)

Ciclul de control

”**Ciclul de control** (Langacker 2002c) are forma de bază schițată în Figura 5.5. În faza inițială de bază un actor (A) (conceput într-un sens larg al termenului) controlează o mulțime de entități (cercurile mici) care, colectiv, de o manieră static relaxat constituie ceea ce se numeşte dominionul său (D). In faza următoare o țintă (T) intră în câmpul sau aria de interacțiune potențială (F) a actorului. Acest lucru creează o stare de tensiune pentru că actorul trebuie să interacționeze cu ținta de o manieră oarecare. Modul tipic de a se ocupa de țintă este de a o aduce într-un fel sau altul sub controlul actorului, adică de a exercita o forță (săgeata dublă) care are ca rezultat includerea țintei în dominionul actorului. Rezultatul acestei acțiuni este o situație modificată care este din nou statică (o stare de relaxare)” (Langacker 2009 :130; 152). În gramatica cognitivă ciclul de control este o schemă fundamentală (inerent semantică) cu ajutorul căreia alte construcții de semnificație se pot construi. Ea este similară, de exemplu, cu cea de container sau conceptualizarea schematică a modeului „bilei de biliard” în care un obiect își transferă forța unui alt obiect [115] .

Ciclul de control epistemic reprezintă manifestarea acestei scheme în domeniul informației. Ea se actualizează prin diferite manifestări lingvistice. Mai întâi ciclul de conrol apare în ceea ce sunt numite în mod tradițional „predicate de atitudine propozițională”. În aceste cazuri poziția epistemică a conceptualizatorului față de o propoziție este pusă pe scenă și profilată. Procesul astfel definit poate fi ancorat pentru a forma o frază (care constituie o propoziție de un nivel superior). Asemenea predicate țin de diferite faze ale ciclului de control din care două sunt esențiale: faza potențială și faza rezultantă. Verbul a suspecta, a bănui (*to suspect*), de exemplu, profilează starea de tensiune în care conceptualizatorul înclină în a accepta propoziția în concepția sa de realitate, dar nu a luat încă actual această acțiune. Prin contrast, a ști (*to know*) profilează starea de relaxare rezultantă din această acțiune; situația stabilă în care propoziția este o parte stabilită a concepției de realitate (2009:161)

Deasemenea ciclul de control epistemic este manifest în anumite scenarii de acte de vorbire. Implicit, de exemplu, scenariul de afirmație implică faptul că vorbitorul acceptă o propoziție ca fiind parte din realitate. Această relație rămâne offstage şi neprofilată, parte din substratul conceptual care fundamentează interpretarea elementelor explicite. Dacă fac afirmația că „*Alice a prins un șoarece*” eu propun faptul că propoziția exprimată de fraza finită aparține concepției mele a realității elaborate. În ceea ce-l privește pe vorbitor scenariul de afirmație implică faza de rezultat a ciclului de control (161). O afirmație introduce o propoziție în aria de atenție a ascultătorului unde va fi tratată de o oarecare manieră. În aceste condiții vorbitorul poate avea intenția ca afirmația să inducă acțiunea de a accepta propoziția în concepția de realitate a ascultătorului (161).

[115] Se poate spune că această schemă este instanțiată de schema narațiunii, de secvența de acțiuni și eventuri ce constituie o istorie, o narațiune. această schemă presupune o stare inițială de relaxare, o disrupție urmată de o tensiune și de o acțiune reparatorie care va rezulta, în final, într-o stare de relaxare și de echilibru modificată.

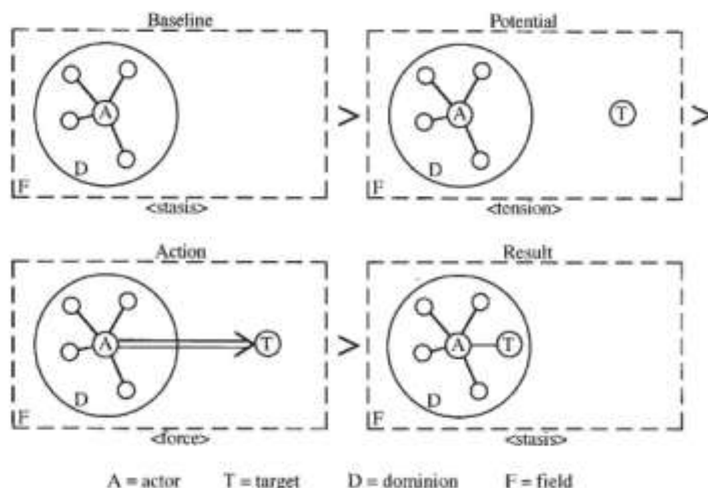


Figure 5.5

Ciclul de control este un model cognitiv aplicabil la o serie largă de experiențe umane: fizice, perceptuale, mentale și sociale. De exemplu din punct de vedere perceptual a auzi sau a vedea ceva este o chestiune de a aduce sub un control perceptual. Mental, spune Langacker, formulăm și evaluăm propoziții și, în parte, le acceptăm ca parte a dominionului ce cuprinde viziunea noastră asupra realității (131).

Langacker se ocupă de predicatele ce privesc achiziția cunoștințelor propoziționale. La acest nivel actorul este un **conceptualizator**, **ținta** este o propoziție iar dominionul este viziunea asupra realității a conceptualizatorului (**dominionul epistemic**) (131).

El {știe / crede / gândește / realizează / acceptă / e sigur / e convins} că Bush este un pacifist.

*He {**knows** / **believes** / **thinks** / **realizes** / **accepts** / **is sure** / **is certain** / **is convince**d} that Bush is a pacifist.*

> „Aria imediată a conștiinței este într-adevăr un fel de punct de pornire și un punct de acces pentru înțelegerea a ceea se manifestă în interiorul său. Codificarea sa ca subiectul gramatical – punctul de pornire pentru înțelegerea procesului propozițional – se conformează astfel unei strategii generale de prezentare lingvistică observabilă la nivelul multor altor fenomene: cea de a porni cu ceva mare sau atotcuprinzător și a apoi de a face un „zoom” la ceva mai mic conținut în primul. Construcțiile decor – subiect așa cum sunt ilustrate în (9) reprezintă un exemplu. Altele, de diferite feluri, sunt exemplificate în (41): inversiunea locativă, locative îmbricate, citate biblice și compuse parte-întreg.” (141) [116]
>
> (9)
>
> a. *In the driveway sat a brand new luxury car.*
>
> b. *He’s staying in La Jolla, at La Valencia Hotel, on the sixth floor, in room 619.*
>
> c. *the book of Job, chapter 28, verse 17*
>
> d. *fingernail, door handle, tire tread, tree root, jar lid, table leg, mountain top*
>
> (v deasemenea și Langacker 2008:481/470

Ciclul de control se poate manifesta în cazul **interpelării la cameră**. Un exemplu putem găsi într-un film ca *La Commune (Paris, 1971)* (Peter Watkins, 2000 t:1:50:00 sq) în care personajul din film interpelează

[116] „The immediate scope of awareness is indeed a kind of starting point and point of access for apprehending what is manifested within it. Coding it as the grammatical subject – starting point for apprehending the clausal process – thus conforms to a general strategy of linguistic presentation observed in many other phenomena: that of starting with something large or inclusive, then “zooming in” to something smaller contained in it. Setting-subject constructions, illustrated in (9), are one case. A few others, of diverse sorts, are exemplified in (41): locative inversion, nested locatives, biblical citations, and whole-part compounds.” (142)

direct spectatorul. Spectatorul nu poate introduce un dialog mutual adaptativ, dar poate concepe o reflecție asupra mesajului sau concepției de realitate transmisă cu ajutorul personajului. Interpelarea spectatorului reprezintă o variantă de manifestare a ciclului control în care personajul din ocurența ficțională, diegeza, aduce la *același* nivel epistemic spectatorul aflat în afara diegezei și în afara discursului artefact, filmul însuși, deci situat într-un alt dominion epistemic. Sala de judecată are o similară punere în scenă a actelor de vorbire. Interpelările între acuzator și acuzat sunt interzise, dar toți se adresează unei terțe persoane: judecătorul.

Nivele funcționale – conceptualizatorii

Ancorarea virtuală

Terenul ancorării indică „evenimentul de vorbire, participanții (vorbitorul și ascultătorul), interacțiunea lor și circumstanțele imediate (timpul și locul vorbirii)" (Langacker 2009:234; Langacker 2008:270/259). „O **ocurență** este ceva care are loc: un event sau o situație. O propoziție e formată dintr-o ocurență și o evaluare a statutului său epistemic. Astfel ea invocă un conceptualizator care înțelege ocurența și face evaluarea. Datorită acestui strat adițional o propoziție e mai complexă și mai abstractă decât ocurența pe care se bazează (Langacker 2008:441).

Ancorarea virtuală. Ancorarea propoziției presupune înțelegerea, dar și adoptarea unei poziții epistemice (real vs ireal; imediat vs non-imediat) (Langacker 2009: 265-272). Un conceptualizator care adoptă o atitudine epistemică față de un event sau o situație constituie un event sau o situație la un nivel superior de organizare (265). Situația unui conceptualizator care adoptă o poziție epistemică față de un proces poate funcționa ca un obiect al concepției față de care o atitudine epistemică poate fi adoptată și așa mai departe. O expresie poate prezenta o propoziție care este candidat pentru a fi încorporată într-o viziune asupra realității. Ea este o entitate virtuală ca obiect al contemplației (266). Entități virtuale sau fictive sunt evocate fără ca vorbitorul să aducă un angajament asupra validității sau realității propoziției exprimate (266)

Poate că ***vor termina proiectul la timp***.

O clauză finită, o expresie aduce cu ajutorul elementelor de ancorare un status epistemic situației profilate față de un conceptualizator și o concepție de realitate și definește astfel o propoziție. Dar ea evocă Conceptualizatorul și dominionul său epistemic ca entități virtuale nu necesar identificate cu vorbitorul actual și cu concepția sa de realitate (268). Aceeași propoziție este disponibilă inspecției diverșilor conceptualizatori astfel încât fiecare, din perspectiva sa, poate evalua validitatea sa. O clauză finită profilează un proces – **p** - și îi specifică statusul epistemic față de un conceptualizator (C). Intern, clauza nu specifică nici un conceptualizator particular, ci, mai degrabă, invocă C ca o entitate virtuală prin generalizarea asupra tuturor conceptualizatorilor potențiali. Putem spune că **p** este **virtual ancorat**. Procesul p este **actual ancorat** atunci când C este identificat cu un conceptualizator actual, implicit cu vorbitorul actual. Acest mecanism produce o **propoziție**. (268). Procesul **p** este situat în timp și realitate cu referință la un conceptualizator particular, are o adresă care îl distinge de alte instanțe ale aceluiași tip de proces. Dar, în continuare, o evaluare este necesară. A cunoaște adresa nu este similar cu a ști dacă vorbitorul acceptă propoziția ca și conformă cu viziunea sa actuală asupra lumii (268). A formula o propoziție nu este similar cu a o aserta sau a o îmbrățișa. Procesul de formulare, evaluare și acceptare este o altă manifestare a ciclului de control. (...) Ancorarea unui proces creează o propoziție oferindu-i un status epistemic virtual. Propoziția poate fi evaluată apoi pentru a determina dacă statusul său epistemic virtual poate fi acceptat ca unul actual. (268). Identificarea dintre vorbitorul actual și conceptualizatorul virtual invocat de elementul de ancorare este graduală (slabă sau puternică) (269)

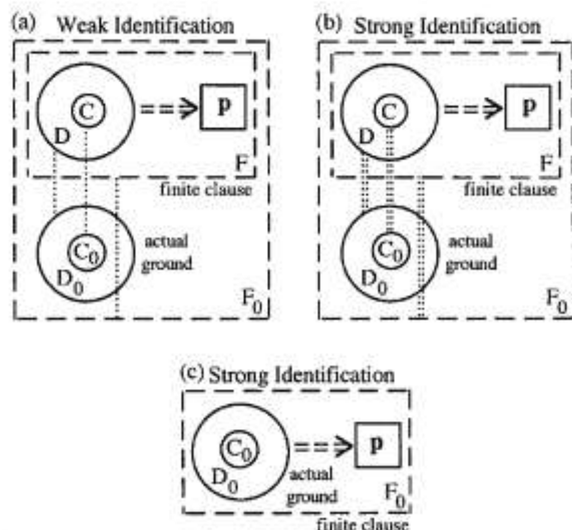


Figure 9.4

În figura 9.4 b și d terenul virtual își pierde virtualitatea și este asimilat cu terenul actual și astfel pot fi colapsate ca în 9.4 (c). Identificarea vorbitorului cu C ca în figura 9.4 (c) este poate un fel de caz implicit (271). Ca să aibe loc clauza finită trebuie să fie clauza principală, nu prezentată ca privirea unui alt conceptualizator. Deasemenea clauza nu trebuie să fie calificată de un adverb de genul *poate* care o extrage din actualitate. Enunțul clauzei trebuie să fie încastrat în actul de vorbire al aserției nu, de exemplu, al interogării. Și trebuie să fie un act actual de aserție, nu un act de aserție virtual cum ar fi în 8(e) (*Ei vor termina proiectul la timp. Și eu voi fi ales Papa de la Roma / They will finish the project on time. And I will be elected pope*) (271). Efectul lui *poate* este de a aduce un strat de izolație epistemică protejând sau aducând un scut față de deplina implicație a unei aserții curate (271).

Ancorarea este deictică și centrul deictic pe care îl invocă ancorarea este numai virtual (sau „suspendat" – *floating*) până când este ancorat la *acum* și *aici* al unui conceptualizator specific (vezi exemplul p. 269-270) (270).

Conceptualizatorii

Astfel putem distinge mai multe nivele de organizare în care se face referință la vorbitor și ascultător. In primul rând interlocutorii sunt invocați de a o manieră generală i.e. ca roluri ori ca părți ale semnificației abstracte ale elementelor de ancorare (Langacker 2009:159). În al doilea rând vorbitorul și ascultătorul figurează, din nou ca roluri, în scenarii de acte de vorbire. Și, în cele din urmă, rolurile de la aceste două nivele sunt de distins de vorbitorul și ascultătorul din contextul unui eveniment particular de uz. Când o frază este actual utilizată pentru a performa un act de vorbire anumit interlocutorii de la aceste trei nivele sunt identificați : vorbitorul și ascultătorul asumă rolurile celor din actul de vorbire care, la rândul lor, sunt identificați cu cei invocați de elementele de ancorare. Evenimentul de uz este o adevărată punere în act a scenariului (Langacker 2009 :159).

Langacker notează că elaborăm o concepție a realității care are o serie de nivele. La nivelul de jos sunt evenimentele și situațiile ca atare, prototipul fiind o acțiune fizică. **Realitatea concepută** – la acest nivel – este reprezentată de o mulțime de ocurențe realizate ; i.e. ceea ce conceptualizatorul acceptă că a avut loc sau că se obține la momentul prezent. Acest lucru reprezintă înțelegerea directă a ocurențeleor (tipic fizice). Un nivel superior reflectă capacitatea noastră de a imagina asemenea ocurențe. Astfel extrapolăm din realitatea fundamentală pentru a vedea un proces care are loc și devine real cum ar fi în expresiile modale (*Alice ar putea*

prinde un șoarece). Putem deasemenea conceptualiza o ocurență ca fiind candidat pentru includerea sa într-o realitate fără însă a o accepta, cum ar fi în cazul negațiilor (*Alice nu a prins un șoarece*). Această capacitate reprezintă **realitatea elaborată**. Realitatea elaborată este formată dintr-un set de propoziții care privesc ocurențele inclusiv evaluarea statusului lor epistemic. Realitatea elaborată poate fi articulată pe numeroase nivele în funcție de capacitatea noastră de a conceptualiza alți conceptualizatori precum și conținutul conceptualizărilor lor (Langacker 2009 :160). (v diferența dintre ocurență și propoziție în Langacker 2008:441sq și despre realitatea concepută în 2008:298 sq).

De exemplu *Bill crede că Alice a prins un șoarece.*

Expresia reprezintă o propoziție de nivel superior despre faptul că Bill are ideea de nivel inferior că Alice a prins un șoarece. Chiar dacă vorbitorul știe că Alice nu a prins șoarecele el acceptă propoziția de nivel superior ca validă, parte din realitatea elaborată. Numărul nivelelor poate fi în principiu oricare: *Chris știe că Bill crede că Alice a prins un șoarece*, *Dave a spus că Chris știe că Bill crede că Alice a prins un șoarece*, etc și produce configurații de spații mentale de complexități indefinite (Langacker 2009 :160-161). "O propoziție – un proces ancorat de către o propoziție – poate fi înțeles de orice număr de conceptualizatori fiecare cu un punct de vedere și o poziție epistemică" 117 (Langacker 2008:445).

Exemplu:

Jill era sigură că pisica mea era înfometată / *Jill was sure that my cat was hungry*.

Jill este C primar pentru propoziția: *pisica mea era înfometată*, așa cum Vorbitorul (V) este C primar pentru propoziția că *Jill era sigură*. Prima propoziție aparține **concepției de realitate** a lui J și cea de a doua aparține concepției de realitate a lui V. Jill și atitudinea ei epistemică sunt pe scenă (*onstage*) și construite obiectiv iar implicarea vorbitorului este în afara scenei (*offstage*) și implicită. V care formulează întreaga frază trebuie să înțeleagă și propoziția complementară (fără ca în mod necesar să și subscrie la ea). Jill nu întreține necesar o propoziție ce privește certitudinea ei și nici nu are acces la faptul că V o face acum. Când multipli C susțin aceeași propozitie se pune întrebarea a cui concepție este reflectată într-un fenomen de expresie particular? Fraza invocă, ca și un aspect crucial al semnificației sale, configurația de spații mentale din 12.13(a). Deci P figurează, deși indirect, în concepția de realitate a lui V. P nu este acceptată ca reală, ci V acceptă ca real faptul că P este acceptată ca reală de către J (în concepția ei de realitate) (Langacker 2008:446)

Dar în exemplul *Jill a* ***realizat*** *că pisica mea era înfometată*. Fraza implică faptul ca V acceptă pe P ca reală independent de poziția epistemică a lui Jill – în 12.13 (b). De exemplu *Jill nu a realizat că pisica mea era înfometată* nu are incidență asupra validității lui P pentru V.

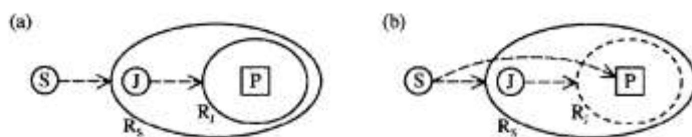


FIGURE 12.13

Langacker dezvoltă o diagramă a nivelelor funcționale evocate de o frază (Langacker 2008:484 / 495 nivele funcționale (13.3.2)). Astfel pentru o frază ca:

I like it / *Îmi place*

[117] "In principle a proposition – the grounded process expressed by a finite clause – can be apprehended by any number of conceptualizers, each with their own vantage point and epistemic stance regarding it" (Langacker 2008: 445).

Avem patru nivele funcționale [Evenimentul de uz [Scenariul de afirmație [Ancorarea [Conținutul obiectiv]]]]. Fiecare nivel implică un conceptualizator cu un rol distinct față de semnificația expresiei.

1. Conținutul obiectiv cuprinde procesul profilat și participanții. In exemplul nostru *place / like* desemnează o relație mentală în care un experimentator (*Eu / I*) are o atitudine pozitivă față de un stimulus (*ceva / It*).
2. Conținutul obiectiv este ancorat pentru a forma o frază. În acest caz ancorarea de tip zero indică faptul că relația profilată este imediată terenului (*ground*) și acceptată de C ca reală. C este un conceptualizator virtual și nu este invariabil identificat cu vorbitorul actual (& 12.3.2). Nici procesul ancorat nu reprezintă un act de vorbire particular ; este doar o propoziție ce are potențialul de a fi utilizată de mai multe feluri. „O clauză finită nu constituie o promisiune sau orice alt act de vorbire ; doar exprimă o propoziție fără un statut epistemic intrinsec" (Langacker 2008:471).
3. Atunci când este utilizată într-un act de vorbire o propoziție este inclusă în scenariul apropriat (scenariul de afirmație în exemplul dat) care, ca o unitate lingvistică abstractă, invocă interlocutorii de o manieră generală. Scenariile actelor de vorbire sunt bazate pe modele culturale. Ca maniere recunoscute de interacționare în societate aceste modele sunt invocate ca domenii cognitive (2008 :470). Modelele culturale invocate de actele de vorbire sunt scenarii familiare de interacțiune socială și lingvistică (2008 :471). „Ca parte a unui model cognitiv abstract, actul de vorbire și participanții sunt entități virtuale – ca și referenții lui *Eu* sau *Tu* sau ca conceptualizatorul unui element de ancorare" (Langacker 2008 :471).
4. Numai în contextul unui uz actual vorbitorul și ascultătorul virtuali sunt identificați cu indivizi specifici (2008:484).

În mod implicit conceptualizatorii de la diferite nivele sunt identici. Atunci când *I like it* este enunțată ca o afirmație adevărată vorbitorul actual își asumă rolul vorbitorului din scenariul de afirmație, rolul lui C în elementul de ancorare, și rolul experimentatorului în relația profilată. Rolurile sunt distincte fiecare având o funcție diferită și au deseori un conceptualizator diferit. Dacă schimbăm *I like it* cu *He likes it / Îi place* experimentatorul pe scenă nu mai este identificat cu vorbitorul. În *Perhaps he likes it* / *Poate că îi place* adverbul distinge vorbitorul de rolul lui C din ancorarea frazei: față de C vorbitorul nu acceptă în mod necesar procesul profilat ca fiind real. Deasemenea C este distinct de vorbitor în scenariul de act de vorbire ca în întrebări (*Does he like it? / Îi place?*) sau atunci când o afirmație aparentă este redirecționată/ suprascrisă (*overriden*) într-un scenariu complex.

Deasemenea un vorbitor actual poate fi distinct de cel invocat în scenariul de act de vorbire. Vorbitorul doar raportează o afirmație a unui alt individ, dar vorbitorul nu subscrie la conținutul afirmației raportate. (2008:484). In aceste cazuri o afirmație aparentă este înglobată ca parte dintr-un scenariu sau o construcție mentală mai complexă (2008 :473). O modalitate în care un vorbitor spune ceva fără a subscrie și doar spune în „ecou" apare în citate. In aceste cazuri „vorbitorul își suspendă concepția sa de realitate și se pentru moment se identifică cu punctul de vedere (pretins) al unui vorbitor anterior" și „prin reiterarea propoziției o ține vie pentru a fi luată în considerare, deseori ducând la neacceptarea ei" (473). In ironie „presupunerea că vorbitorul subscrie la ceea ce este spus este neutralizat (*overridden*) atunci când scenariul de afirmație este încorporat într-un scenariu mai complex de afirmație cu o intenție ironică" (473). Pentru Odin deasemenea fictivizarea ține de construcția unui enunțător care se preface sau care simulează un act de vorbire de aserție, dar fără intenția de a păcăli" sau de a minți (Odin 2000 :51) **și** care se găsește într-un spațiu propriu, deconectat de lumea reală („espace inquestionnable").

Conceptualizatorul de la un nivel figurează în concepția susținută la un nivel superior imediat. În *He likes it* / *Îi place* relația de experimentare profilată pe scenă este înțeleasă de C din elementul de ancorare. Procesul ancorat este propoziția înțeleasă de vorbitorul din scenariul de afirmație care este înțeles de vorbitorul actual din evenimentul de uz. Nivelurile definesc o axă ce se extinde de la entitățile construite obiectiv (procesul profilat și traiectorul său) la subiectul ultim al concepției. În acest mod în conținutul obiectiv al unei

expresii apare o organizare fractală similară ce implică conceptualizări imbricate: *Sharon claims that his mother believes that he likes it*. (2008:484)

Astfel „o propoziție – procesul ancorat exprimat de o frază finită (*finite clause*) poate fi înțeles de orice număr de conceptualizatori, fiecare cu punctul său de vedere și poziția epistemică corespondentă față de aceasta” (Langacker 2008: 445 (12.3.2)). Într-o frază ca *Peter i-a spus lui Jane că Henry a fost de acord / Peter told Jane that Henry agreed* sunt invocați nu mai puțin de 6 conceptualizatori: Peter, Jane, Henry, ascultătorul, vorbitorul și persoana cu care Henry a fost de acord. Conceptualizatorul poate fi identificat cu Peter, Jane ori unul dintre interlocutori sau un alt individ identificat în contextul discursiv. O descriere completă a semnificației frazei trebuie să indice, pentru fiecare conceptualizator (C) ce propoziție înțelege și cum se relaționează la concepția de realitate a lui C. (2008:445).

> „Acceptăm ca reală existența altor conceptualizatori care, fiecare la rândul său, este angajat în conceptualizări și construiește o proprie concepție a realității. Avem astfel configurații ca în figura 7.10 în care C0 acceptă ca reală propoziția că C1 acceptă ca reală propoziția că X este acceptată ca reală de către C2. X figurează în concepția de realitate R0 a lui C0, dar este numai indirect accesibilă. Pentru a „ajunge” la X C0 trebuie să treacă printr-o cale epistemică cu mai multe trepte care trece prin alți conceptualizatori și concepțiile lor ale realității” (Langacker 2009:201-206)

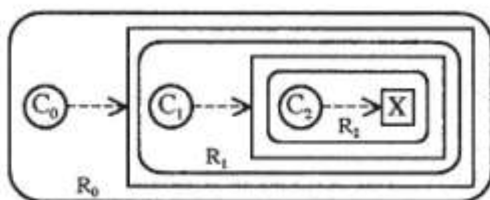


Figure 7.10

Realitatea este astfel complexă și implică „configurații elaborate de spații mentale având orice număr de nivele ierarhice”. Printre acestea sunt și construcțiile mentale ca inventarele, scripturile și generalizările structurale. Acestea sunt entități virtuale care conțin eventuri virtuale. Existența lor este parte a realității. (2009:206).

Structuri subordonate

Clauze subordonate (*finite clause complements*) reiau exemplul unei structuri de conceptualizare imbricate la un alt nivel unde structural avem o clauză principală și una subordonată fiecare exprimând respectiv o propoziție. Rolul vorbitorului în conceptualizarea propoziției clauzei principale este paralelă cu rolul subiectului în conceptualizarea propoziției exprimate de clauza subordonată (Langacker 2009:272 și 292 sq) (272).

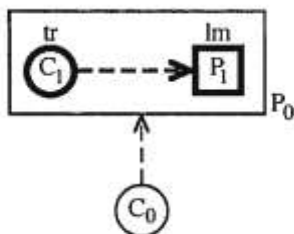


Figure 9.6

P_0 și P_1 reprezintă propozițiile exprimate de clauza principală și cea subordonată. Așa cum subiectul clauzei principale C_1 este un conceptualizator față de propoziția P_1 așa și vorbitorul C_0 este un conceptualizator

față de P_0. Relația dintre C_1 și P_1 este pe scenă ca și obiecte ale concepției focalizate iar relația de înțelegere a lui P_0 rămâne off scenă ca și subiectul implicit al concepției (272).

Exemplul: (11)

Joe suspects Alice is unhappy. /

Joe bănuiește că Alice este nefericită.

Joe, subiectul clauzei principale, C_1 nu este însă singurul care întreține propoziția P_1 ci și vorbitorul ca conceptualizator off scenă al semnificației întregii fraze. O clauză finită descrie propoziția pe care o exprimă din punctul de vedere al vorbitorului chiar și când reprezintă propoziția întreținută de un alt conceptualizator (273).

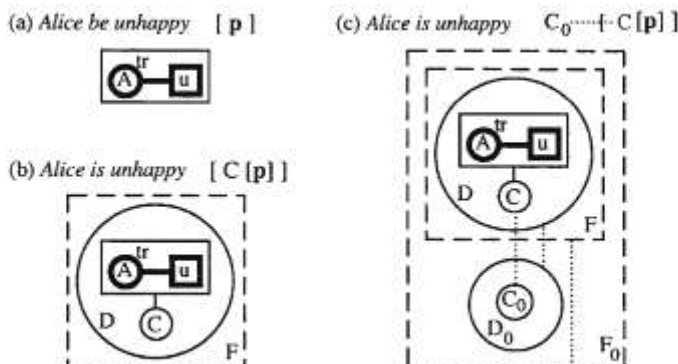


Figure 9.7

Propoziția **p** este ancorată. Ea este o clauză finită și invocă un conceptualizator virtual. Terenul virtual abstract invocat de clauza finită este slab identificată în discurs cu terenul actual (v. c). Propoziția exprimată este una formulată de vorbitor și caracterizată din punctul de vedere al terenului actual. Dar vorbitorul nu îmbrățișează necesar această propoziție. În (11) porpoziția este doar pusă în față ca ceva către care subiectul clauzei principale (Joe) înclină. Dar vorbitorul nu ia nici o poziție actuală în ceea ce privește validitatea sa (275).

Repetând observăm că într-o frază ca (11) există doi conceptualizatori față de propoziția P_1 exprimată de clauza subordonată complement. La un nivel ea reprezintă propoziția față de care subiectul clauzei principale C_1 înclină. Clauza principală profilează conceptualizarea lui C_1 a lui P_1.

În același timp vorbitorul C_0 deasemenea înțelege P_1 ca o parte inerentă a conceptualizării atitudinii propoziționale a lui C_1 față de ea. O propoziție include și noțiunea că ea este suficient de autonomă pentru a fi văzută de diferiți conceptualizatori fiecare întreținînd-o din punctul său de vedere. O frază ca (11) descrie evaluarea pe care o face subiectul clauzei principale și vorbitorul înțelege propoziția din punctul său de vedere al terenului actual. Înțelegerea vorbitorului este cea explicit codificată în clauza finită. Cu toate acestea vorbitorul actual C_0 se identifică numai de o manieră slabă cu conceptualizatorul virtual, C (simplu). Deși C_0 formulează propoziția întreținută de C_1 el nu îmbrățișează necesar această propoziție (275).

Clauza complement *Alice is unhappy* descrie P_1 din perspectiva vorbitorului, dar înțelegem fraza ca semnificând faptul că Joe înțelege P_1 din perspectiva sa (276)

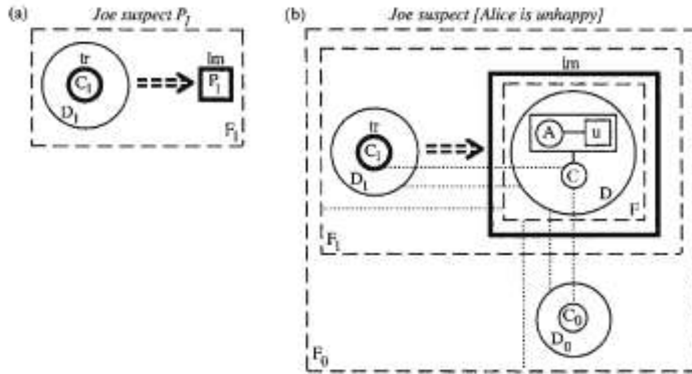


Figure 9.8

Ancorarea frazei, clauzei principale, indică faptul că **p** (procesul profilat) este acceptat ca real. Procesul profilat este faptul că Joe suspectează P și aparține unui dominion (D) al unui conceptualizator (C). În cazul implicit vorbitorul spune (11) și chiar o spune ca o „aserțiune sinceră". Astfel terenul actual este identificat în mod puternic cu terenul virtual evocat de elementul de ancorare și pot fi colapsate. Propoziția P_0 – *Joe suspectează* P_1 – este parte a concepției de realitate a vorbitorului actual (277).

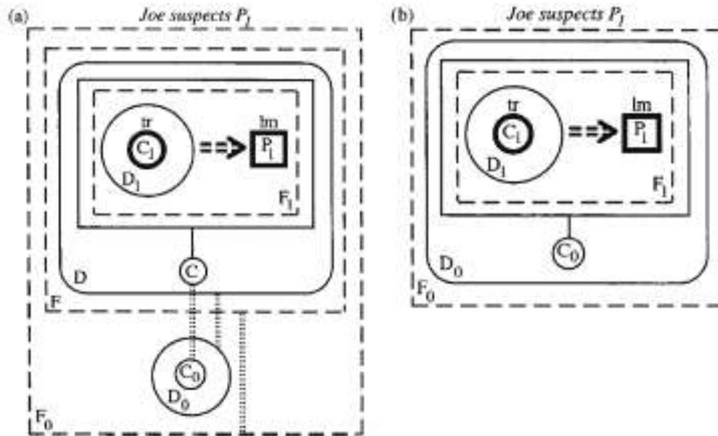


Figure 9.9

Vorbitorul actual C_0 îmbrățișează propoziția exprimată de clauza principală și doar formulează propoziția exprimată de clauza subordonată pentru a caracteriza suspiciunea lui Joe. P_1 figurează în concepția de realitate a vorbitorului, dar numai indirect, ca o caracterizare a ceea ce Joe suspectează – numai relația profilată a lui Joe care suspectează este direct portretizată ca fiind reală. Și totuși în termenii ancorării lor amândouă propozițiile sunt descrise lingvistic din punctul de vedere al lui C_0.

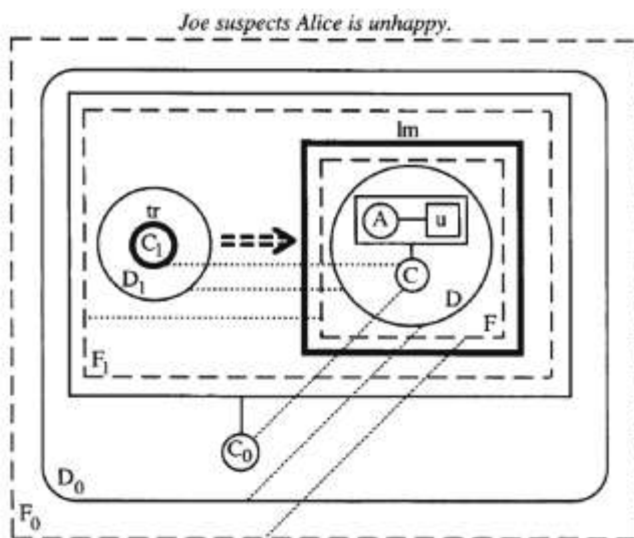


Figure 9.10

Identificarea lui C cu vorbitorul actual este un caz special ce corespunde unui uz particular al unei clauze finite în care vorbitorul face o afirmație simplă, non calificată ce exprimă direct ceea ce crede vorbitorul a fi adevărat (292). Dar există situații în care vorbitorul utilizează o clauză finită fără a o prezenta ca o reprezentare a ceea ce crede de fapt vorbitorul însuși. De exemplu poate fi o întrebare și nu o afirmație: *tatăl său este foarte bogat?* / *Her father is very rich?*

(1)

a. *Her father is very rich?*

b. *Perhaps her father is very rich.*

c. *Her father is very rich, you say. That's ridiculous.*

d. *I doubt that her father is very rich.*

e. *My brother suspects that her father is very rich.*

Conceptualizatorul invocat de elementul de ancorare al clauzei *tatăl său este foarte bogat* nu are o identitate particulară. C este mai degrabă un conceptualizator **generalizat** sau **virtual**, unul care este imaginat ca o modalitate de a reprezenta **ideea** unui conceptualizator care evaluează **p** față de concepția de realitate al lui C (293).

Astfel în figura 10.3 (a) o clauză finită implică cel puțin doi conceptualizatori și 2 niveluri de concepție. Primul este vorbitorul actual, conceptualizatorul actual, reprezentat ca C_0. Vorbitorul înțelege clauza, adică o înglobează mental sau îi cuprinde conținutul. Ca parte a semnificației sale clauza invocă un conceptualizator, C, care înțelege ocurența profilată, **p**, și adoptă deasemenea o poziție epistemică față de ea. În figura 10.3 (a) C acceptă **p** ca aparținând concepției sale de realitate, RC (293).

Atunci când vorbitorul dorește să descrie punctul său de vedere asupra realității el asumă rolul lui C. C poate fi identificat, în exemplele menționate mai sus, cu interlocutorul (c), cu altcineva (e) sau cu nimeni în particular (1b și 1d) (293). **O clauză finită implică cel puțin doi conceptualizatori și două nivele de concepție**. Vorbitorul actual, conceptualizatorul inițial, adică C_0. Vorbitorul înțelege clauza. Parte din semnificația ei este invocarea unui conceptualizator, C, care înțelege ocurența profilată, p, și adoptă o poziție epistemică față de ea. (293). În diagrama (a) C acceptă faptul că p aparține concepției sale de realitate, RC. Ca un caz special vorbitorul C_0 poate să se identifice cu C și să asume rolul lui C în realizarea judecății exprimate de ancorarea clauzei (b). Ca un rezultat C_0 ocupă locul lui C în relația de ancorare astfel încât RC este concepția de realitate a vorbitorului, notat ca RC_0 în (c). Acest lucru are loc atunci când vorbitorul utilizează clauza finită pentru a face o afirmație care reflectă onest viziunea sa asupra realității (293).

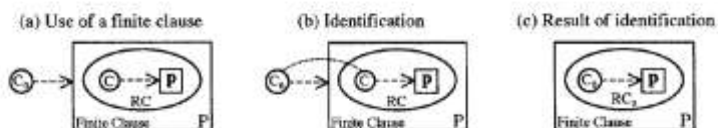


Figure 10.3

O clauză finită exprimă o **propoziție**. O propoziție (P) este definită ca un proces ancorat: P = [G-->**p**]. Ea e formată dintr-un proces (**p**) și o evaluare epistemică realizată de un conceptualizator, indicat de un element de ancorare (293). Atunci când vorbitorul C_0 utilizează și înțelege o clauză finită vorbitorul conceptualizează nu numai procesul profilat, p, ci și înțelegerea procesului realizată de un alt conceptualizator, ca în figura 10.3 (a). Putem să nu fim conștienți că sunt **2 roluri de conceptualizare** fie pentru că vorbitorul se identifică cu C – ca în (b) și (c) – fie pentru că C este un conceptualizator virtual și rămâne implicit. Dar există **două** roluri.

Prin faptul că putem conceptualiza propoziții fără a asuma rolul lui C rezultă că ele au un fel de autonomie, fiind independente de orice conceptualizator autonom. Astfel este posibil ca diferiți conceptualizatori să întrețină aceeași propoziție, fiecare înțelegând-o din punctul său de vedere particular. (294).

Acest lucru se manifestă în cazurile de subordonare (*complementation*).

Într-o frază ca 1(e)

e. *My brother suspects that* ***her father is very rich****./ Fratele meu bănuiește că tatăl ei este foarte bogat*

Atât vorbitorul cât și subiectul clauzei matriciale, *my brother*, înțeleg propoziția exprimată de clauza finită *her father is very rich*. Dar nici unul din conceptualizatori nu se identifică în mod necesar cu rolul lui C din elementul de ancorare. Nici unul nu subscrie la ideea că tatăl său este foarte bogat ca fiind o reflecție adevărată a concepției sale de realitate. Fratele doar suspectează că tatăl e bogat, dar nu știe acest lucru iar vorbitorul doar descrie atitudinea fratelui. Elementul de ancorare exprimat de *este* localizează tatăl în realitatea imediată, dar aparține unui conceptualizator virtual C al propoziției. Vorbitorul și fratele sunt externi acestei propoziții și nici unul nu se identifică cu C. (294). În subordonatele complement o poziție epistemică analogă celei gramatical exprimate de elementele de ancorare este lexical exprimată de către predicatul matricei.

Într-o clauză finită C și relația de ancorare sunt off scenă și neprofilate. Ceea ce este profilat este procesul ancorat, **p**, nu și relația sa cu terenul. Într-o construcție cu subordonată ca 1(e) o poziție epistemică e profilată de predicatul clauzei matrice, ca *sigur* sau ca *suspectează* iar conceptualizatorul este explicit ca un participant focalizat, tipic ca subiectul clauzei matrice. Clauza matrice este și ea la rândul său ancorată și întreaga frază este înțeleasă de vorbitor. **Deci avem 4 conceptualizatori și 4 nivele de concepție** (294).

Exemplu:
My wife is sure the dog will bite her friend /
Soția mea este sigură că câinele îl va mușca pe prietenul ei.

În figura 10.4 clauza subordonată *câinele îl va mușca pe prietenul ei* este formată dintr-un proces profilat (*câinele îl mușcă pe prietenul ei*) și ancorarea (*îl va mușca*). Procesul este în afara concepției de realitate a lui C. În partea stângă a figurii este reprezentată ancorarea clauzei principale – matrice – *soția mea este sigură*. Ancorarea situează relația profilată în realitatea imediată, ca parte a RC. Relația profilată conține un conceptualizator – identificat cu soția mea – care are o poziție epistemică față de o propoziție. În particular *este sigură* specifică faptul că soția acceptă propoziția ca parte a concepției ei de realitate (RCW). Rezultă două clauze finite: *soția mea e sigură* și *că căinele il va mușca pe prietenul ei*. Fiecare exprimă o propoziție, etichetate ca P1 și P2. Cele două sunt legate de o relație de corespondență între P2 și propoziția schematică (P) evocată de *e sigură* (propoziția acceptată ca reală).

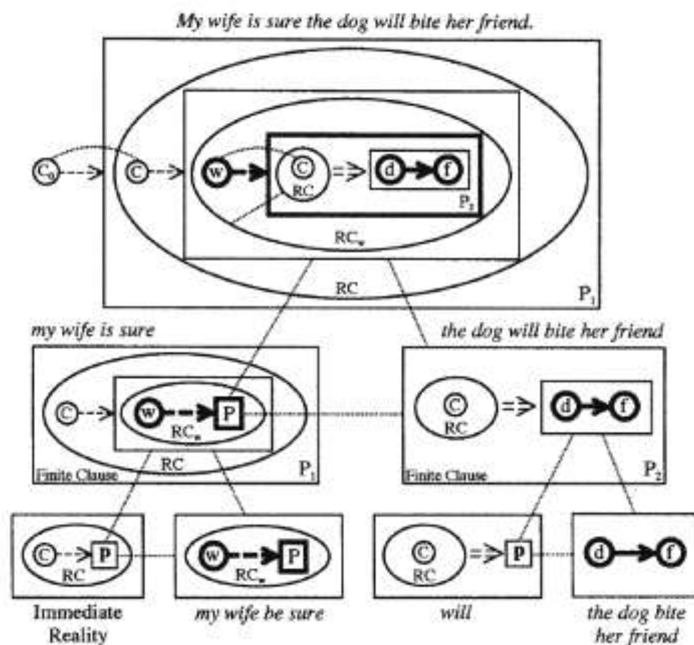


Figure 10.4

Dacă fraza este prezentată ca o afirmație adevărată atunci vorbitorul C_0 se identifică cu conceptualizatorul virtual al frazei matrice invocat de ancorarea sa. În aceste condiții soția este sigur parte din concepția de realitate a vorbitorului (RC = RW). Predicatul *sigur* implică faptul că soția se identifică cu conceptualizatorul invocat de ancorarea clauzei subordonate. Dacă soția acceptă validitatea propoziției *câinele îl va mușca pe prietenul ei*, atunci soția – ca și C – prezice viitoarea ocurență a procesului *câinele îl mușcă pe prietenul ei*. Astfel W se identifică cu C iar RCW este egalizat cu RC. **Astfel deși sunt patru roluri de conceptualizare în concepția compus avem numai doi conceptualizatori** (296).

Propoziția exprimată de o clauză – subordonat complement – specifică o propoziție schematică invocată de cealaltă clauză, principală – matricea (296). Pentru o clauză matrice există un participant relațional particular (C1) a cărui atitudine față de propoziția complement (P) este cea care contează.

Dacă vom lua în considerare exemplele din (2):

a. **Este adevărat** că gheața polară se topește. (P=tr; C general)
b. **Știm** că gheața polară se topește (P = lm; C1 = TR subiectul)
c. Ea l**-a convins** că gheața polară se topește (P = lm2; C1= lm1 obiectul)
d. Mi **se pare** că gheața polară se topește (P = LM ; C1 = obiect prepozițional)

Scriptul și simularea mentală

Scriptul: „un script este ca un orar, cu diferența ca evenimentele reprezentate pot avea loc în orice timp – într-adevăr de oricâte ori e nevoie – doar ca ele să aibe loc în secvența corectă (din script). În citirea unui script o secvență virtuală de evenimente reprezentate este mental construită din descrierea lor și interpretate ca modele care sunt de emulat pentru a produce evenimentele actuale care constituie o performanță” (Langacker 2009:197). Simularea mentală (*mental simulation*) este definită ca: „Un event amintit este o simulare mentală, o activare parțială a experienței originale. În cazul scripturilor, inventarelor mentale și generalizărilor

referitoare la structura inerentă a lumii o ocurență virtuală poate fi pur și simplu o chestiune de înțelegere a ei de către vorbitor ca conținutul esențial al unei fraze finite" (cu trimitere la Barsalou) (Langacker 2009: 199).

Simularea mentală presupune și construcția unor concepții care aproximează ceea ce alții gândesc și intenționează. Se poate spune că una din plăcerile poveștilor și narațiunilor ține de provocarea lansată audienței de a elabora conceptualizatori și concepții de realitate ipotetice imbricate sau înlănțuite, „o ordine complexă de intenționalitate" ce trădează intuiția spectatorului despre existența unor „stări mentale multiple și mutual dependente de supoziții, dorințe și cunoștinte" (Clayton 2011:34, 37) [118]

Totodată se poate spune că spectatorii alternează o lectură la persoana I (a unui profiler imersat în suita narativă) și o lectură la persoana III (a unui narator ce privește din exterior (Ryan 2006:189-190) [119] . Gregory Currie (2012:119) aduce aminte de studiile de neurologie (Vittorio Galese) despre „neuronii oglindă" ce permit „rezonanța mutuală a comportamentelor intențional semnificative de tip senzori-motorii" (119). Dar, în acest context, o serie de neuroni, numiți „neuroni canonici" sunt implicați în reacțiile noastre în fața artifactelor artistice. Acești neuroni se activează atunci când apucăm un obiect sau când doar vedem un obiect care poate fi apucat. Astfel răspundem la obiecte și la oportunitățile de acțiune pe care acestea le prezintă prin simularea mentală a interacționării mecanic-motorie cu ele [120] . Currie menționează faptul că, în plus față de experiența unei interacțiuni imaginare cu obiecte care prezintă posibilitatea de a fi manipulate, suntem capabili de a retrăi momentele care au format un obiect. Astfel a „vedea rezultatul comportamentului unei persoane poate provoca o mișcare imaginată sau simulată care reproduce acel comportament". Gallese, după Currie, sugerează că activări similare susțin sentimentul acțiunilor întreprinse de artiști; lucrările lui Pollock ori Giacometti fiind date ca exemplu. Considerațiile lui Currie susțin ipoteza noastră expusă aici conform cărei o serie de indici sunt utilizați de lector/spectator în diverse domenii semantice. Un domeniu este cel al creației unui artefact. Astfel simularea unei acțiuni are loc nu numai la nivelul simulării unui comportament diegetic (acțiunile unui personaj din film), dar și în interiorul unei acțiuni enunțiative sau de act de vorbire narativ care are ca obiect diegeza. Indicii, în acest caz, sunt urmele activității unui agent intențional („urmele unei activități umane") sau mărcile de enunțare prezente în textul cinematografic [121] . De exemplu în cazul picturii acești indici ce au înregistrat activitatea umană sunt urmele lăsate de pensulă sau de instrumentul cu ajutorul căruia materia plastică a fost fasonată. Desigur că aceste mișcări imaginate sunt în general dificil de descris și recesive, dar dau un sentiment corporal al corporalității („artifactualității") obiectului artistic. Pentru Currie ceea ce este distinctiv pentru fotografie este tocmai colapsarea distincției dintre „reprezentare și urme"; reprezentarea obiectului și urmele activității autorului [122] . Astfel spectatorul concepe Conceptualizatori cu diverse roluri funcționale – pornind de la experimentatorul ocurenței care poate fi activarea unei simulări sau unui script până la conceptualizatorul care procesează artefactul suport expresiv. Indicii din diverse suporturi expresive

---

[118] „ Robin Dunbar's intriguing suggestion that grasping complex orders of intentionality (inferring that someone knows that another someone wants them to know, and so on) may be fundamental to the human experience of the art of storytelling. (See Dunbar 2005.)" (Clayton 2011:37).

[119] „ As we have seen, literary theory already accepts dramatic enactment, or mimesis, as an alternative to representation, or diegesis. My suggestion, then, is to regard simulation as a legitimate member of the paradigm that includes these two modes." (Ryan 2006:189). „ While narrative involves constative acts, the quests of games as well as the quests of life belong to the order of the performative: the player's actions makes events happen, rather than describing them. But if the player's input counts in the game-world as the performance of actions, these actions are replayed on the screen through constative acts of the system. These constative acts may take the form of verbal retellings (…).„ „ This means that players are not only agents but also spectators of their own pretended actions. The game experience is therefore halfway between living life and watching a movie." (Ryan 2006:190).

[120] Patologia numită „comportament de utilizare" determină subiectul să apuce un pahar cu apă și să bea deși nu îi este sete și paharul a fost doar prezentat (Currie 2012:119).

[121] Și expresia fonetică este considerată un gest, a acțiune motorie de tip gest.

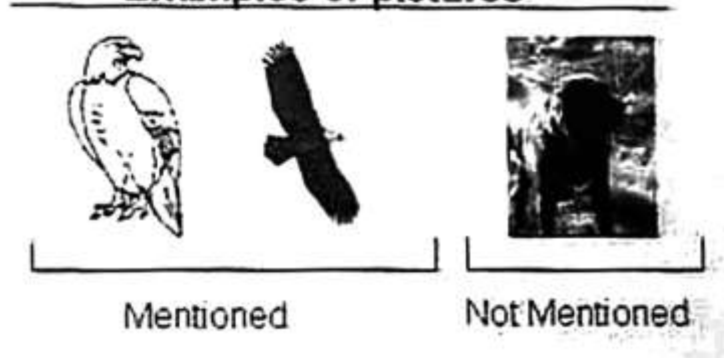
[122] „Our enjoyment and understanding of Renaissance painting, or Yoruba sculpture, or just about anything artifactual, depends on our sense — in its most basic form a bodily sense — that the object in question is the result of a deliberate and skilful act of making." (Currie 2012:121).

(auditiv, verbal, vizual – vezi și Zwaan, 2005 [123]) cinematografici servesc ca instrucțiuni de activare a proceselor cognitive și permit eșafodarea unor construcții funcționale ce se situează pornind de la experimentarea diegezei la contemplarea artefactului expresiv în sine. În fiecare domeniu există instanțieri, elaborări și scheme constructive ce pot fi analitic decelate.

Ca un argument pentru susținerea acestei poziții să menționăm experimentul realizat de Zwaan, Stanfield & Yaxely (2002) citat de Lawrence Barsalou (https://www.youtube.com/watch?v=jdzI9FN0jww ; Brain's Modality-Specific Systems: Dr. Lawrence Barsalou ; min: 18:20 sq). Ei pornesc de la ipoteza că, la lectura unor fraze, subiecții, pentru a înțelege conceptul la care se face referință, își reprezintă semnificația cu ajutorul unor simulări despre ceea ce spune fraza și nu cu ajutorul unor structuri de calcul simbolic. Astfel subiecților li s-au prezentat două fraze:

Pasărea ***stătea*** *cuminte în copac*. (expresia implică o pasăre cu aripile ***strânse***)

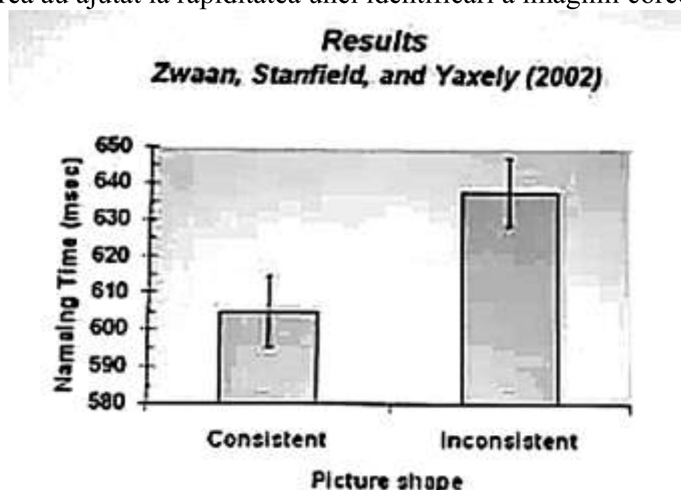
Pasărea **zbura** *pe cer*. (expresia implică o pasăre cu aripile ***deschise***)



După lectura frazelor subiecților li s-a cerut să numească obiectul din imagine. Faptul că aripile păsărilor sunt strânse vs deschise este doar implicat și nu explicit menționat în frazele citate. Predicția cercetătorilor a fost că participanții la experiment vor simula starea aripilor păsărilor la care se face referință. Astfel ei vor identifica mai repede imaginea în care forma aripilor este consistentă cu forma aripilor implicată de frazele citate. Ei au descoperit că atunci când imaginea era consistentă cu implicația de formă participanții au fost mai

[123] „Recently developed accounts of language comprehension propose that sentences are understood by constructing a perceptual simulation of the events being described. These simulations involve the re-activation of patterns of brain activation that were formed during the comprehender's interaction with the world. In two experiments we explored the specificity of the processing mechanisms required to construct simulations during language comprehension. Participants listened to (and made judgments on) sentences that described motion in a particular direction (e.g. "The car approached you"). They simultaneously viewed dynamic black-and-white stimuli that produced the perception of movement in the same direction as the action specified in the sentence (i.e. towards you) or in the opposite direction as the action specified in the sentence (i.e. away from you). Responses were faster to sentences presented concurrently with a visual stimulus depicting motion in the opposite direction as the action described in the sentence. This suggests that the processing mechanisms recruited to construct simulations during language comprehension are also used during visual perception, and that these mechanisms can be quite specific". Din http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/15617669

rapizi în numirea obiectului. La fel diferiți parametrii care nu sunt explicit menționați în frază ca orientarea ori mişcarea au ajutat la rapiditatea unei identificări a imaginii corecte.



Pentru Zwaan (2008) înțelegerea semnificației lingvistice presupune o simulare motorie a ceea ce este reprezentat numită „rezonanța motorie". În timpul înțelegerii lingvstice două tipuri de simulări, **rezonanțe motorii** au loc. *Rezonanța motorie comunicațională* are loc atunci când sistemul motor (asociat neuronilor oglindă) reacționează la actul de comunicare în sine iar *rezonanța motorie referențială* reacționează la conținutul comunicat (Zwaan, 2008: 836; 845). În primul caz sistemul simulează producția enunțului iar în cazul secund sistemul motor „simulează acțiunea care este descrisă de enunț mai degrabă decât producția enunțului în sine" (837). În primul caz ascultătorul va anticipa ceea ce vorbitorul va spune mai departe iar în cazul secund el va anticipa ceea ce se va întâmpla mai departe în situația descrisă. Totodată există o disociere între rezonanța motorie activată la nivel lexical și la nivelul construcțiilor sintactice („reprezentările construcționale") (841). În ceea ce privește relația dintre verbal și vizual putem menționa că regiuni corticale active în timpul observării unei acțiuni sunt active și în timpul înțelegerii unei fraze (842) lucru ce sugerează că „înțelegerea acțiunii și înțelegerea limbajului împărtășește substrate neuronale" (843). Deasemenea în urmărirea la lectura unei narațiuni rezonanța motorie este asociată „schimbărilor interacțiunilor personajului cu un obiect" (843).

Pentru moment două concluzii susțin propunerile avansate în această lucrare. Rezonanța motorie și simularea este asociată *separat* cu conținutul evocat (adică ocurența reprezentată cinematografic: scena sau situația ori eventul reprezentate) și cu enunțarea (adică actul de a transmite informația narativ; naratorul sau povestitorul). Această observație ne determină să disociem cele două instanțe: ocurența și naratorul sau, în terminologia lui Langacker, obiectul de entitatea subiectivă care ancorează ocurența. A doua concluzie implică personajul privit ca punct de referință pentru activarea unor segmente de tip event privitoare la succesiunea de acțiuni reprezentată în discursul verbal ori vizual.

Capitolul 10 - Conceptualizatorii și rolurile narative

Conceptualizatorii expresiei principale

Ocurența și construalul

La nivelul imaginii realizate ca un plan cinematografic avem **ocurența** unui tip de relație – procesual sau non-procesual - sau o configurare obiectuală. Obiectul recunoscut (categorizat ca un tip de obiect sau relație) evocă un sistem descriptiv (o matrice de domenii semantice enciclopedice) asociat unui event (o structură schematică de etape narative) ori unei situații și îi provoacă spectatorului o simulare. Un event presupune o serie de momente de ”vârf” (așa cum indică Carroll & Seeley 2013) și este scanat secvențial. La nivelul ocurenței are loc recunoașterea / identificarea unui tip de obiect sau proces; un lucru sau un proces profilat. Dacă la acest nivel ne situăm în ordinea verbală a nominalului etapa următoare presupune o indicare a existenței. O expresie cinematografică este ceea ce în limbaj este o clauză (propoziție) în sensul de *finite clause*.

Construalul introduce un act de ostensie – o indicare – realizat în funcție de un conceptualizator virtual și de o situație de vizionare (o perspectivă deictică ce include terenul ostensiei sau un *viewing arrangement*) și transformă ocurența unui tip într-o instanță actuală a tipului de obiect sau proces reprezentat (*grounded instance of a type*).

(1) *O casă* (indică un tip)

(2) ***Aceasta*** *este o casă* (indică o instanță ancorată)

Construalul reprezintă o profilare particulară (organizată) sub forma cadrului, cadrului de atenție sau planului ce are loc la timpul prezent. Timpul conceptualizat este scanat sumativ iar timpul de conceptualizare este scanat secvențial. O relație care se desfășoară în timpul conceput coincide cu timpul percepției sale. Două cadre succesive ale aceleiași scene nu introduc o elipsă temporală ci tind către coexistență și simultaneitatea temporală. Succesiunea evenimentului din timpul conceput este introdusă cu ajutorul concepției unei scheme temporale a evenimentelor. Responsabilitatea pentru prezența acestei elipse temporale sau a secvențializării aparține naratorului. Indicația timpului trecut aparține de concepția de realitate a naratorului.

In imaginea construal poate să fie reprezentat un experimentator (un personaj) care, ca agent, are trăsătura conceptualizării și, astfel, este un conceptualizator. Ca atare el este punctul de referință către un domeniu sau un sistem descriptiv dat. In aceste condiții spațiul pe care îl „locuiește” este o diegeză. El poate sau nu să coincidă cu profilerul. Planuri succesive sunt interpretate cu ajutorul punctului de referință. În aceste condiții experimentatorul coincide cu profilerul și cu naratorul. La acest nivelul numit C4 se manifestă procesul de recunoaștere de obiecte, are loc instanțierea unei scene sau/și desfășurarea unui event. La acest nivel scheme de scenă ori de event sunt aplicate top bottom. Aici se manifestă **ocurența** și poate să fie figurat un **experimentator** (un agent) în scena concepută. Decorul unei scene definește un domeniu spațial iar eventul definește un domeniu temporal. Punctul de referință diegetic poate fi reprezentat de un personaj. Este de notat că acest nivel poate să se manifeste la nivelul unui plan sau al mai multor planuri (de exemplu : planuri analitic descriptive ale unei scene). Tăietura de montaj poate avea loc în interiorul scenei sau eventului conceput și nu servește la delimitarea unei noi unități. Conceptualizatorul poate fi reprezentat cu maximum de obiectivitate și atunci este profilat pe scenă ca experimentator sau poate fi reprezentat cu maximum de subiectivitate ca o

instanță de fundal, conceptualizatorul virtual al scenei reprezentate. Ocurența ocupă primplanul atențional și prezența obiectivă pe scenă.

Profilerul

Profilerul (C3) ghidează cu ajutorul indicilor atenționali resursele de atenție și focalizare ale spectatorului asupra simulării, eventului și modul de evocare al sistemului descriptiv (care părți ale unui obiect sunt aduse în primul plan al profilării perceptuale); adică formează un construal. Profilerul este un conceptualizator virtual și nu este profilat. El are o maximă subiectivitate fiind o instanță de fundal față de obiectul reprezentării. Ca atare el este la „dispoziția" unui narator. El se găsește *în* diegezăși are loc *aici* și *acum*. Este de notat că o serie de construale succesive se poate desfășura cinematografic ca o serie continuă de cadre de atenție (planul secvență) sau ca o serie discontinuă de planuri analitice (un montaj de planuri). Cu alte cuvinte C virtual al construalului nu este limitat la un plan ci se poate identifica la nivelul unei suite de planuri. Limitele sunt oferite de sistemul descriptiv sau de structura unui event. În cazul unui plan secvență eventul se poate desfășura continuu în întregimea sa; fără elipse. De exemplu pregătirea unei cafele. În cazul unui montaj de planuri acestea pot sau nu să coincidă cu momentele importante ale acțiunii. Spectatorul nu memorează elipsele dintre momentele importante ci reține structura acțiunii globale. Montajul poate să fie izomorf cu momentele importante sau nu. Coeziunea montajului are loc în funcție de coeziunea suitei de momente ale eventului. Montajul care are loc în interiorul scenei/event la nivelul profilerului are loc și e dedublat extra-scenă/event la nivelul atitudinii epistemice a actului de reprezentare imaginară narativă. La nivelul profilerului însă scena și eventul pot fi concepute ca non imediate și non reale, virtuale. Indicii de profilare sunt categorizați în domeniul profilării sau al narațiunii. Între nivele are loc o gradualitate. Indicii ce permit o simulare (Barsalou) sunt construcții de tip modificator și metonime ale unor domenii de conceptualizare narativă.

Construalul astfel conceput transformă ocurența și ancorarea într-o propoziție, adică o concepție abstractizată a ancorării (*abstracted meaning of grounding*). La acest nivel funcțional ne situăm în domeniul efectiv în care ostensia are pregnanță. Este de notat că **nivelul efectiv** nu are loc exclusiv la nivelul expresiei unui plan sau a mai multor planuri.

O notă despre mișcarea cinematografică

O discuție provocatoare apare atunci când vom lua în considerare mișcarea în film. **Mișcarea obiectelor din diegeză** este, după Thomson-Jones în articolul *Sensing Motion in the Movies* (2013: 115-132), o „iluzie impentrabilă" în sensul în care ariile corticale dedicate procesării mișcării nu fac diferența dintre mișcarea din lumea naturală și cea de pe ecran. Cu alte cuvinte nu există „nici o diferență relevantă între procesarea corticală a obiectului unei iluzii și procesarea corticală a ceva care este actual pentru a fi perceput" (131). Elementele diegetice au o pregnanță clar marcată de „veridic". A vedea obiecte în mișcare nu poate fi negat sau ignorat de spectator așa cum un subiect nu se poate împiedica să citească o suită de litere ca formând un cuvânt sau nu poate elimina qualia culorii dintr-un obiect. Culoarea și mișcarea sunt atribute imanente obiectului. Atunci când vizualizăm o scenă nu suntem angajați a imagina cum ne aflăm, ca spectatori, în poziția camerei din diegeză. Astfel vedem scene diegetice elaborate de un profiler fără însă a conștientiza poziția noastră în lumea diegetică. În acest sens pentru Thomson-Jones ficțiunea este indeterminată. Dar putem deasemenea să adoptăm o poziție mai distanțată și să ne imaginăm că vedem scena reprezentată (125). Altfel spus să ne conștientizăm rolul de privitor în scena imaginată. Dacă în primul rol profilerul virtual este „ghidul" atunci în secundul rol naratorul este ghidul poziționării noastre spectatoriale.

Un al doilea gen de mișcare cinematografică este dat de mișcarea camerei de filmat sau de **mișcarea cadrului**. Mișcarea cadrului nu este percepută ca o trăsătură a obiectelor reprezentate ci a unei subiectivități care vede. Și pentru Thomson-Jones mișcarea cadrului poate fi o chestiune de a imagina ceva de o manieră oarecare. Această manieră poate fi „impersonală sau personală, propozițională sau experențială” (128). Spectatorul, aflat în fața camerei care se mișcă, își poate „imagina că cineva se mișcă sau își imaginează mișcarea”. În al doilea caz el nu își pune problema ancorării subiectvității aflate în mișcare. Ca și în cazul „iluziilor impenetrabile” nu există o distanțare iar ficțiunea este astfel indeterminată. Pentru modelul adoptat aici profilerul este virtual iar spectatorul este absorbit de obiectul în mișcare sau de mișcarea cadrului. În cazul în care spectatorul vede „că cineva se mișcă” atunci el „contemplă (*entertain*) propoziția că cineva se mișcă fără a fi angajat la adevărul acelei propoziții”. Spectatorul adoptă rolul naratorului instanță extradiegetică. Sau, alternativ, spectatorul „doar pur și simplu își imaginează că un event are loc și nu se imaginează pe sine văzând sau auzind, știind sau având grijă de event așa cum e el imaginat ca având loc” (128). În acest rolul este al profilerului. În cazul profilerului spectatorul „își imaginază viu cum este să miști în felul implicat de mișcarea cadrului și a punctului de vedere optic”. A imagina mișcarea joacă un rol important în înțelegerea locației relative și a orientării obiectelor din lumea naturală. A imagina mișcarea reprezintă un aspect al vizualizării conștiente care activează neuronii motorii și corespunde neurologic mișcării actuale corporale a subiectului (Goldman, 2006: 147-191 apud Thomson-Jones, 128). Deseori în acest sens, în cazul filmului, este descris sentimentul spectatorului că se mișcă *în interiorul* lumii descrise de imaginea filmică.

Experimentatorul

În interiorul diegezei poate fi profilat un **experimentator** (personajul) (C4) care reprezintă un punct de referință diegetic. El este înconjurat de un spațiu real la care are acces fizic și/sau mental; un univers de referință. Construalul poate să conțină indicii de coincidență cu acest univers de referință sau nu. Diferența este graduală. De exemplu putem avea un construal în care simultan pe ecran apar atât personajul, o ușă deschisă cât și delicvenții situați în încăperea alăturată pe care noi îi vedem, dar nu și personajul [124] . În acest caz punctul de referință diegetic nu coincide cu perspectiva subiectivă de unde este vizualizată scena; un punct de vedere alternativ. Conceptualizatorul experimentator este un punct de referință pentru un decor, o simulare sau un event accesibile din punctul său de vedere. Construalul se poate adapta sau mula pe această perspectivă sau se poate disocia. Sweetser menționează vederea indirect amânată (*indirect deferred viewing*) în profilarea unui privitor în interiorul unei scene reprezentate de un tablou. În cazul disocierii o instanță narativă cinematică se face manifestă pe scenă – este profilată – de o manieră obiectivă. Acest **narator** indică o atitudine sau o evaluare a eventului accesibil experimentatorului și construiește o relație cu eventul (ce va reprezenta un nou event la un nivel superior). Această instanță aduce o poziționare epistemică asupra ocurenței.

Naratorul

Ținta conceptualizării, la acest nivel al ancorării, este procesul profilat (event sau situație) (X). Gradual indici noi transformă profilerul în ceea ce am numit **naratorul cinematic**. Acești indici sunt

- De **TIMP**. Procesul este situat la o distanță față de centrul diegetic reprezentat de conceptualizatorul numit profiler în termenii de imediat vs non-imediat. Dacă această distanța nu e

[124] Vezi analiza lui David Bordwell (1985 a: 126-127) referitoare la restricționarea auditivă a accesul personajului la o scenă în raport cu informațiile vizuale pe care le oferă camera asupra dialogului gangsterilor aflați în încăperea adiacentă din *The Big Sleep* (Howard Hawks, 1946).

marcată (marcare 0), atunci avem un profiler. Dacă nivelul efectiv al ocurenței este situat la o distanță temporală atunci avem un narator.

- De **MOD**. Procesul este conceput ca real vs ireal sau în alte modalități (poate fi „calificat" și ca fictional). Absența modalității indică prezența profilerului iar prezența sa pe cea a naratorului. Flashbackul unui subiect care vede blurat evenimentele trecute reprezintă o modalitate de indica o stare mentală a unei amintiri puțin exacte. Un flashforward ipotetic reprezintă o modalitate de a vizualiza un viitor probabil. Modalitatea reprezintă „forța subiectivă experimentată atunci când simulăm mental realitatea" (R) astfel încât cuprindem eventul profilat (Langacker 2009:212) sau acceptăm ocurența profilată ca validă.
- De **PERSPECTIVĂ**. Procesul este conceput în scenă / diegeză – profilerul - sau din afara scenei / diegezei - naratorul. Aceste forme de construal indică un punct de vedere al unui conceptualizator. Profilerul și naratorul pot avea puncte de vedere diferite față de o scenă. Naratorul scenei din „toaletă" din scena analizată mai jos din filmul lui Tarantino privește lucrurile dintr-o perspectivă diferită decât cea a profilerului de acum și aici din scena dată. La nivelul expresiei cinematografice putem să nu avem nici un indice vizual diferit pentru un conceptualizator sau altul.
- **ILOCUȚIONAR**. Acest parametru introduce aspectul interacțiunii și expresiei narative. Profilerul este focalizat asupra ocurenței pe care o transformă într-o propoziție (în sensul plin al termenului) iar naratorul face un act ilocuționar de genul descrierii dintr-o perspectivă extra-diegetică.

Treptat o diferență se inserează pe această axă. Dacă în cazul profilerului construalul (format din ocurență și o ancorare a ocurenței) este orientat asupra procesului profilat (event sau situație) – **realitatea de bază -** (P) în cazul naratorului construalul are ca țintă o propoziție – **realitatea elaborată** formată dintr-un set de propoziții – pe care o utilizează într-un scenariu de act de vorbire.

Naratorul cinematic (C2) introduce o apreciere sau o conceptualizare extra-diegetică și cei patru parametrii de funcționalitate asupra procesului, event sau situație reprezentată, i.e. aspectele de distanță temporală, de mod, de perspectivă și de forță ilocuționară. În această situație naratorul introduce ciclul de control. Între C3 și C2 are loc ciclul de control. Totodată cele două instanțe se află pe o axă continuă în care anumite instanțe sunt categorizate ca C2 ori ca C3. C2 introduce un scenariu de act de vorbire al cărui țintă este procesul profilat.

Deasemenea naratorul se înscrie pe axa **nivelului epistemic** în care ținta este conținutul și structura realității concepute ; relații acceptate ca reale. Propoziția principală (*basic clause*) exprimă o propoziție negociabilă care are un Conceptualizator și o evaluare epistemică. Ciclul de control epistemic din această propoziție reprezintă controlul unei realități de bază (*basic reality*), adică istoria unui proces, event sau situație. Este o modalitatea de a instrui ascultătorul din interacțiune că procesul profilat este real.

Povestitorul

Nivelul următor este cel al evenimentului de uz particular, discursiv și extra-fictional al cărui conceptualizator este un **povestitor**, C1. La **nivelul discursiv** are loc distincția dintre o atitudine documentară sau fictională. **Povestitorul** (C1) va introduce și o atitudine modală și o măsură de distanțare într-un context discursiv față de *acum* și *aici* al construalului din C2 și C3. Extrafictional, el va califica modal narațiunea și va consimți ori evalua din punctul său de vedere concepția de realitate propusă. Dacă un „conceptualizator adoptă o poziție epistemică față de un event sau o situație care, în sine, constituie un event sau o situație la un nivel superior de organizare" atunci „situația unui conceptualizator care adoptă o poziție epistemică față de un proces poate în sine funcționa ca obiectul concepției față de care o nouă poziție epistemică poate fi adoptată" (Langacker 2009:266). Obiectul concepției noi este propoziția exprimată de construal. Povestitorul poate să se identifice cu conceptualizatorul construalului (C3 sau C2) și poate subscrie la evaluarea acestuia.

În exemplul dispariției Annei din *L'Avventura* (Michelangelo Anonioni, 1962) (citat în capitolul despre construal) remarcam faptul că dispariția, adică refuzul naratorului de a arăta locul în care se află personajul și la care celelalte personaje nu au acces este astfel, prin profilarea tocmai a refuzului de a adopta convenția omniscienței narative, adus în primplanul atenției spectatorului. Faptul că filmul (produsul naratorului cinematic) refuză să dea seama de soarta personajului devine centrul atenției. Responsabilitatea dispariției este asumată de instanța povestitorului, rol extraficțional. Spectatorul va motiva textual dispariția, adică o va pune pe seama convenției de gen: „personajul a dispărut pentru că avem în față un film pus în scenă de un autor cineast". Strategia retorică a lui Antonioni este de a crea curiozitatea prin comportamentul diegetic al personajelor care pun cu insistență întrebarea asupra sorții Annei și prin refuzul cu atât mai frustrant de a adopta convenția narațiunii omnisciente clasice. Spectatorul sfârșește prin a motiva absența nu în cadrul diegetic ci ca un fapt formal al artefactului cinematografic.

Fiecare nivel poate să „pună pe scenă" cu maximă subiectivitate ori maximă obiectivitate conceptualizatorul. Conceptualizatorul este reprezentat cu maximă obiectivitate atunci când este el însuși pus pe scenă sau profilat astfel încât el devine obiectul reprezentării. Conceptualizatorul este reprezentat cu maximă subiectivitate atunci când el este implicit în fundalul concepției. Un conceptualizator explicit este profilat ca experimentator și implicit atunci când are loc ocurența unui event ori scenă fără agentul conceptualizator. Maxima obiectivitate corespunde profilării conceptualizatorului ca experimentator pe scenă iar maxima subiectivitate corespunde profilării sale implicite. Fiecare dintre instanțele prezentate aici: experimentatorul, profilerul, naratorul și povestitorul pot să fie personificate într-o diegeză. Trecerea de la un nivel la altul se face prin aplicarea schemei ciclului de control astfel încât nivelele superioare fagocitează nivelele inferioare care, prin acest mecanism, trec în prim plan conceptual și inhibă conceptualizarea nivelelor superioare implicite și maxim subiective. Dacă rolurile narative sunt in „superpoziție" în acțiunea conceptuală a spectatorului ele „colapsează" către un rol narativ sau altul.

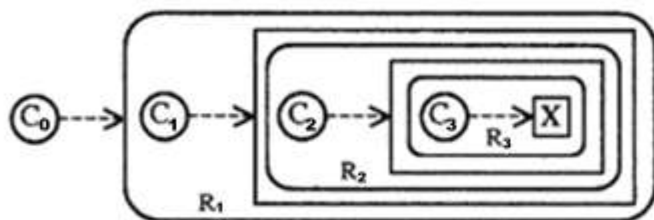
Autorul biografic

Autorul biografic reprezintă (C0) persoana biografică pe care o accesăm cu ajutorul mărturiilor din lumea natural cotidiană și care este responsabilul producției peliculei.

Rezumat

În rezumat avem un prim nivel al ocurenței (indicat cu X sau de Langacker cu **p**) ce reprezintă procesul sau obiectul profilat. În ocurență poate fi reprezentat un experimentator – personaj indicat cu C4. Construalul este configurat de profiler (C3) și de narator (C2). Construalul profilerului reprezintă o vedere atașată obiectului. Profilarea este virtuală și determinată de un aici și acum diegetic. Construalul narativ reprezintă o evaluare epistemică a nivelului efectiv. Acest nivel introduce un scenariu de act de vorbire virtual. Ținta sa, ca punct de referință într-o bază de cunoștințe – matrice de domenii sau sistem descriptiv -, este o realitate de bază și formează o propoziție de bază. Povestitorul (C1) reprezintă nivelul discursiv și introduce un nou scenariu de act de vorbire orientat către propoziția exprimată care poate fi actual. Fiecare conceptualizator are o concepție de realitate proprie; de la cea de bază la cea elaborată.

{ X1 ← [C3 ← C2 = P] ← C1 } / C0



C experimentatorul = X , ocurența – nivel efectiv	C4	**OCURENȚA** - Focalizat exterior, profilat, diegetic în scenă, personaj **experimentator**, un proces profilat : event ori situație, terenul este virtual
C al elementului de ancorare - construal epistemic imediat – real	C3	**PROFILERUL** virtual, neprofilat Ancorează o propoziție aici și acum diegetic Expresie de bază
C al scenariului de act de vorbire, imaginar – epistemic și interactiv	C2	**NARATORUL** (Narator cinematic) extra-diegetic, Ancorează pe un teren actual, act de vorbire Expresie elaborată Introduce o modalizare și timpul
C al evenimentului de uz particular, actual – discursiv	C1	**POVESTITORUL** (Narator filmic) extra-ficțional (explicit / implicit) Care îmbrățișează sau încuviințează (embrace sau assent)
C al producției filmului	C0	**AUTORUL** biografic

Conceptualizatorii expresiei subordonate

În situația unui POV experimentatorul (C4) va prelua și va colapsa cele trei nivele superioare – C1, C2, C3 - într-o singură concepție de realitate pe care o va enunța în rolul său de narator și de povestitor. Însă această concepție va fi la rândul ei ținta unei noi evaluări epistemice de la un nivel superior – ce implică o altă suită formată dintr-un narator cinematic și un povestitor. Ținta evaluării nu mai este doar ocurența inițială ci evaluarea ei de către conceptualizatorul-experimentator al POV-ului. Altfel spus expresia principală ce exprimă o propoziție negociabilă (cu un Conceptulizator și o evaluare epistemică) orientată prin ciclul de control asupra unei ocurențe devine o realitate (o concepție ocurență) ce este evaluată epistemic de un nivel conceptual secund. Realitatea este formată dintr-o suită de propoziții acceptate ca valide, o realitate elaborată. Realitatea la acest nivel este formată dintr-o serie de propoziții.

Expresia cinematografică subordonată (complementară) definește un proces și o poziție epistemică față de ocurență, dar nu stabilește statusul epistemic al expresiei ca un obiect situat într-o concepție de nivel mai înalt. Nu produce nici un angajament asupra validității (realității) expresiei ca atare. Ea este un candidat pentru a fi încorporată într-o perspectivă conceptuală asupra realității. Ea, în sine, nu afirmă sau nu stabilește includerea sa în concepția de realitate a conceptualizatorului **expresiei cinematografice principale** (v Langacker 2009:266). În aceste condiții expresia subordonată evocă configurația epistemică proprie ca o entitate virtuală, ca obiect al contemplării. Expresia subordonată aduce o poziționare epistemică față de o situație profilată față de un conceptualizator și o concepție de realitate, dar evocă conceptualizatorul și

dominionul său ca entități virtuale nu necesar identificabile cu conceptualizatorul și concepția de realitate a expresiei principale (268).

În termeni mai tehnici Langacker, cu referință la fraze, afirmă:

„Un enunț profilează un proces – indicat ca **p** bold - și îi specifică poziția epistemică față de un conceptualizator (C). Intern enunțul nu specifică un conceptualizator particular ci invocă C ca o entitate virtuală prin generalizarea tuturor conceptualizatorilor potențiali. Putem spune că **p** este **virtual ancorat**. Procesul **p** este **actual ancorat** atunci când C este identificat cu un conceptualiztor actual, implicit vorbitorul actual. Acest mecanism produce o propoziție.” (268).

Această propoziție nu conține informația asupra acceptării propoziției ca fâcând parte integrantă din viziunea actuală a vorbitorului asupra lumii. A **formula** o propoziție nu înseamnă a o **îmbrățișa** sau a o **afirma**. Expresia poate fi conjurată pentru diverse scopuri și, la rândul ei, are o virtualitate. Mai este necesar un nivel de conceptualizare în care un enunțător actual îmbrățișează expresia ca parte a modului în care el vedea lumea actual. Acest proces de formulare, evaluare și acceptare este o altă manifestare a ciclului de control (268).

Langacker oferă câteva exemple de distanțare față de validitatea (realitatea) propoziției exprimate de subordonată

(8)

a. *Perhaps they will finish the project on time./ Poate că vor termina proiectul la timp.*

b. *It's not the case that they will finish the project on time./ Nu e cazul că vor termina proiectul la timp.*

c. *They will finish the project on time?/ Vor termina ei proiectul la timp?*

d. *Joe believes they will finish the project on time./ Joe crede că vor termina proiectul la timp.*

e. *They will finish the project on time. And I will be elected pope./ Vor termina proiectul la timp. Și eu voi fi ales papă.*

Trebuie remarcat că inițial expresia principală are o construcție formată din ocurență, construalul (profilerul diegetic și naratorul extra-diegetic) și un povestitor extraficțional. De îndată ce este inclusă ca subordonată într-o expresie complexă (o ocurență de tip propoziție X2) va suferi (1) o colapsare într-o singură instanță a povestitorului care se va situa doar la nivelul principalei (notat aici ca C1*) și (2) profilerul (C3 și C3*) va fi o instanță virtuală aflată într-o stare de superpoziție. Indicii de prezență a unei instanțe narative (C2 și C2*) vor face distincția de perspectivă asupra ocurenței. Din acest motiv faptul că C* se poate identifica cu perspectiva construalului asupra ocurenței inițiale și poate subscrie la evaluarea din expresia subordonată implicit este o chestiune de uz și de transparență generate de mecanismul de colapsare (1) și de superpoziție (2). Acesta poate face uz de un ciclu de control direct către realitata de bază sau către realitatea elaborată [125]. Formula sintetică propusă ar fi:

{ X1 ← [C3 ← C2 = P] ← C1 } = { X2 }

{ X2 } ← [C3* ← C2* = P*] ← C1*

Ocurența	X	Nivel efectiv	
C *virtual* al imaginii subordonate	C3	Nivel epistemic - P	Profiler diegetic – neprofilat
C **personaj** care asumă imaginea subordonată sau rolul lui C virtual	C2	Nivel epistemic-interactiv - P	Narator diegetic – profilat
C *virtual* al imaginii principale	C3*	Epistemic – P*	Profiler diegetic virtual – neprofilat,
C **narator** care poate asuma concepția	C2*	Epistemic-interactiv - P*	Narator cinematic extra

[125] Un caz tipic pentru scindarea naratorilor apare în documentarul *Grizzly Man* (Werner Herzog, 2005) unde există o concurență între personajul care filmează și editează parte din material (Treadwell) și Herzog a cărui voce-off se inserează în montajul secund și impune o secundă selecție de montaj materialului primului regizor (Paul Ward în Nelmes 2012: 222).

de realitate a lui C personaj			diegetic ficțional
C de uz	C1*	Discursiv	Povestitor (narator filmic) extraficțional explicit/implicit
C autor istoric = C0			

Să reluăm această diagramă în cazul secvenței de planuri analizate mai sus în care planul A reprezintă „femeia în iarbă„ iar planul B „Hitchcock”. Planul C reprezintă doar informația de fundal (din Spațiul curent de discurs, CDS) în care se manifestă un Povestitor (C1*), responsabil al statutului discursului, și un Narator (C2*), responsabil al diegezei ce cuprinde „Hitchcock”_„femeia în iarbă” . Povestitorul și/sau naratorul pot fi coincidenți cu *Hitchcock* (astfel notat aici cu (Hitchcock_2) ?) sau nu. În scena analizată de Edward Branigan din *The Wrong Man* aceste roluri sunt asumate de entitatea *Hitchcock*. Pe de altă parte informația rolului naratorului și/sau povestitorului este transmisă și pe alte canale media: e.g. consemne de lectură critice, afișul filmului, genericul scris, o voce over și o voce off, o suită de planuri formate din cadre de atenție succesive. În ilustrața prezentă linia formată din trei linii indică corespondențele dintre povestitor, narator și experimentatorul planului B, Hitchcock propriu-zis (X), instanță profilată în imagine.

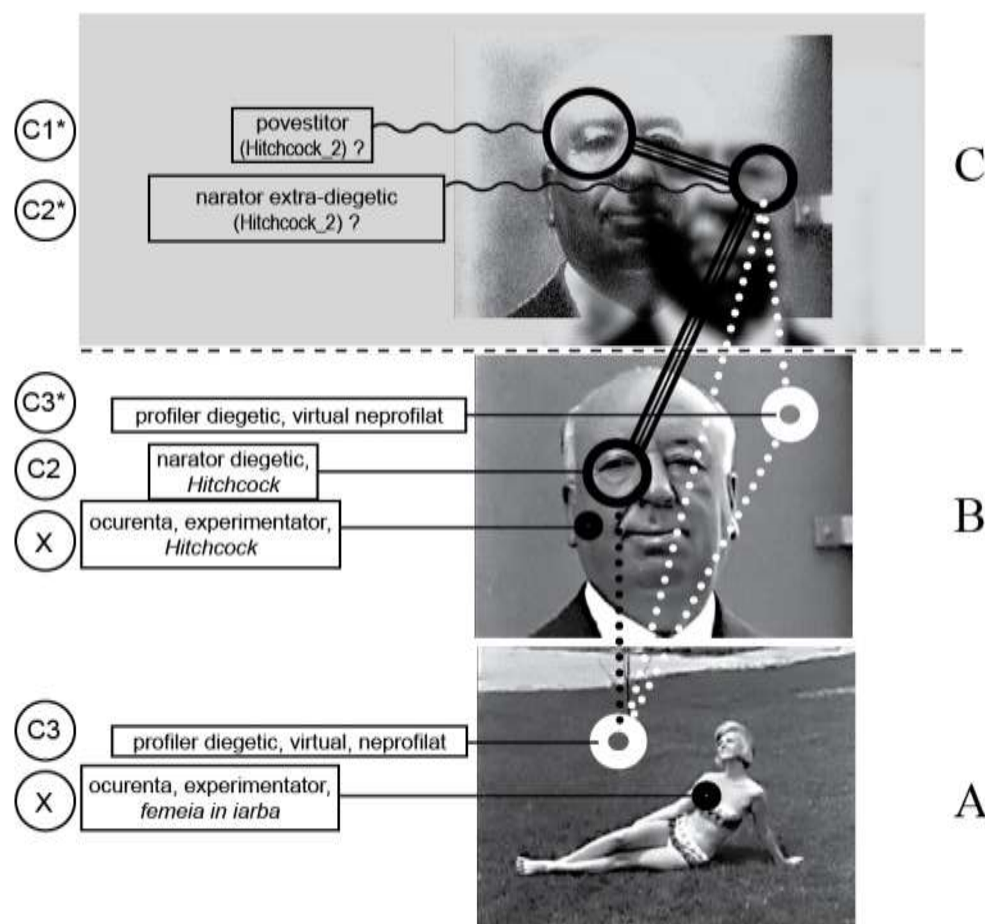


Figura 01

În planul B, expresia principală constatăm că experimentatorul (X) are și rolul de narator diegetic față de C și narator extra-diegetic față de planul A (C2). În acest plan este prezent și profilerul (C3*) asumat de naratorul C2* și corespondent profilerului din planul A (C3). Naratorul Hitchcock_2 poate accesa via

profilerul atât planul B cât și, independent, planul A (Aici indicat cu ajutorul a două linii / trasee albe punctate extinse către cele cele două cercuri albe). Altfel spus se poate ca planul A să reprezinte un POV al lui Hitchcock_2 și nu al lui Hitchcock din planul B. Opțiunea determinată de contiguitatea juxtapunerii planurilor A și B tinde însă preferențial către o lectură în care profilerul din A este asumat de Hitchcock, naratorul din planul B; adică planul A este un POV al lui Hitchcock (C2).

În planul A avem un nou experimentator (X), „femeia în iarbă" și un profiler diegetic, virtual, neprofilat (C3). În cazul unei construcții de tip modificator „femeia în iarbă" poate fi modificatorul care conține un e-site schematic ce va fi elaborat de centrul de profilare din planul B sau de instanțele narative din spațiul discursiv antecedent reprezentat aici ca planul C. Modificatorul caracterizează concepția din planul B (Hitchcock) care elaborează ceea ce este schematic reprezentat în planul A (femeia în iarbă). În cazul unei lecturi de tip complement planul A și respectiv entitatea profilată în imagine, „femeia în iarbă", elaborează e-site-ul schematic imanent în concepția privirii / expresiei lui Hitchcock. În lectura de tip modificator Hitchcock elaborează mai în detaliu e-site-ul asociat obiectului privit sau privirea asociată obiectului ca o qualia inerentă în descrierea ei. În lectura de tip complement femeia elaborează ca landmark conținutul privirii lui Hitchcock ce are rolul de subiect (care reprezintă traiectorul relației nonprocesuale definită de actul privirii).

Nivelele narative la Edward Branigan

Edward Branigan în *Narrative Comprehension and Film* (1992: 86sq) a propus, pentru a înțelege desfășurarea narațiunii în termenii lui „cum și când" „contextele" perceptuale etajate în câteva nivele. În nivelele unui text, contextele, au loc operații mentale care vor organiza informația aurală și vizuală în paterne narative de eventuri. Fiecare nivel definește un cadru epistemic în care informația poate fi descrisă. Nivelul este astfel și o descriere particulară a unui event (91).

Branigan construiește un model format din 8 nivele narative ce presupun un emițător și un receptor. Pe de o parte există naratorii (autorul istoric, autorul implicit / explicit, naratorul) și pe de altă parte există personajele și focalizarea narațiunii. Naratorii sunt situați în afara diegezei. Aceste instanțe sau agenți nu sunt imanenți în film ci constituie parte din schema narativă a spectatorului; reprezintă etichete pentru a indica limite conceptuale sau disparități într-un ansamblu de informații. Schemele pe care le utilizează Branigan sunt cadre cognitive sau proceduri de orientare care ajută la transformarea informațiilor și creearea unor limite perceptuale. **Nivelul *narativ*** este o formă de punere în paranteză (*bracketing*) pentru a indica întinderea (*scope*) a cuantificatorilor, conectivelor, predicatelor și variabilelor propozițiilor narative. Este o parte dintr-o procedură sau proces de cunoaștere. Dacă alegem să considerăm că informația e deținută de un narator ipotetic sau ficțional în text atunci narațiunea va fi văzută ca „metoda prin care naratorul își prezintă informația sa nouă; dacă ne imaginăm cum este ca noi să posedăm informația din text atunci narațiunea va fi metoda pe care o folosim pentru a vorbi despre, a explica și a dezvolta informația pe care o am obținut-o" (Branigan 2006:238 nota 31). Textul este definit ca o „anumită colecție de descrieri ale unui artefact care trebuie să fie unul care să materializeze un sistem simbolic iar descrierile oferite trebuie să fie sancționate de către societate" (Branigan 1992:86).

Exemplele analizei sale sunt luate din *The Wrong Man* (Alfred Hitchcok, 1956).

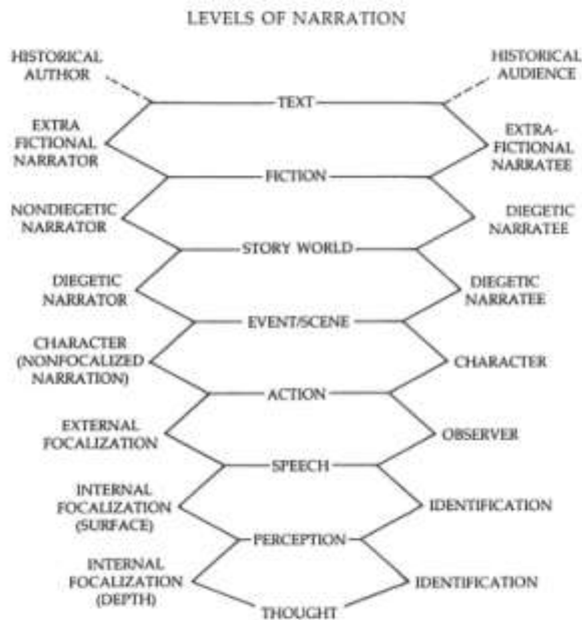


Figure 19 Eight levels of narration

(fig. 19 Branigan 1992:87)

NARATORII

Autorul istoric. Entitate parte psihologică, parte socială. Autorul este o persoană biografică, dar și o legendă culturală creată de alte texte culturale. Astfel textul este produs dintr-o situație istorică și are o dimensiune nonficțională (Branigan 1992:87-8) [126] . El se poate reprezenta, de exemplu, ca o voce extra diegetică cum ar fi în *Procesul* (*The Trial*, Welles, 1962) la finalul filmului unde genericul de final este exprimat prin vocea lui Orson Welles.

Nivelul extra ficțional este un *nivel de tranziție care mediază între ficțiune și non ficțiune*; „afirmațiile despre o ficțiune inclusă nu pot fi emise din interiorul ficțiunii înseși, ci mai degrabă trebuie să fie emise dintr-un context mai abstract decât cel la care se referă” (Branigan 1992:88). Nivelul extra ficțional este necesar pentru a vorbi despre „obiecte ca fiind ficționale la un nivel „mai jos” al textului”. Descrierile non ficționale sunt mai înainte de descrierile ficționale pentru că se afla sub un regim referențial. Pentru a organiza activitatea interpretativă a spectatorului naratorul stă în afara filmului considerat ficțional. Nivelul extra ficțional este un ansamblu de „consemne de lectură. Nivelul extra ficțional poate fi explicit sau implicit. (Branigan 1992:89)

[126] Astăzi se poate observa un reviriment al unui discurs ce evoluează în jurul „autorului” și se exprimă pe platforma media a sitului web al regizorului, pagina sa de Facebook, interviurile și cărțile sale. Pe de o parte se remarcă dorința regizorului de a se afirma ca entitate ce exprimă o viziune artistică personală asupra lumii și, pe de altă parte, există o dorință a audienței de a avea un regizor, o instanță originară (Watson citează din Dana Polan, 2001, Thomas Shatz, 2008, și Thomas Elsaesser, 1981, în Nelmes 2012: 147).



„Autorul implicit” este considerat o **narațiune extra-ficțională implicită** ce reglează informația într-un text (Branigan 1992:90-91). Aceasta instanță definește virtual limitele a ceea ce poate fi văzut și auzit în film fără însă să-și definească limitele proprii existențe. Cadrul de referință este întregul text (nonficțional). Pentru Metz autorul implicit este format dintr-un „set de operații pe care le simțim că sunt la baza a ceea ce facem ca să obținem semnificație și ca să obținem structuri sau paterne” (Branigan 1992:94).

Narațiunea implicită non diegetică sau **narator cinematic**. In *The Wrong Man* apare o informație despre diegeză care ne orientează în relația cu lumea poveștii („*umarked nondiegetic narration, or implied „nondiegetic narrator””*) (Branigan 1992:99). Vorbește despre lumea diegetică din interiorul ficțiunii și nu vorbeste despre ficțiune dintr-un punct de vedere nonficțional (Branigan 1992:99).

Narațiunea implicită diegetică sau **naratorul diegetic** este o descriere posibilă a scenei în limitele diegezei sau pe fundalul epistemic al diegezei („*fictional story world*”) și nu în cadrul de referință al întregului text (non ficțional). Cadrul de referință este diegetic de tipul: „*dacă un spectator în diegeză s-ar afla acolo ar vedea și ar auzi...*” (Branigan 1992:95-96), adică lumea poveștii (ficționale).



O concluzie este ca narațiunea operează la mai multe nivele și spectatorul poate descrie textul în mai multe feluri fiecare situat într-un context particular și cu un scop particular (Branigan 1992:96). Astfel muzica de fundal de la începutul filmului *The Wrong Man* poate fi interpretată în trei feluri diferite: inițial o *muzică extra-ficțională,* apoi, prin montaj-secvență (extrase dintr-o întreagă seară la bar), muzica este una tipică pentru o seară la club, deci o *muzică non-diegetică* și, în cele din urmă, devine o *muzică diegetică* (în momentul în care vedem și formația de jazz) (Branigan 1992:96-7). Muzica este aceeași, dar este auzită în trei feluri diferite; percepția bottom-up a fundal sonor a fost re-aranjată (*smoothly integrated*) în funcție de ipotezele top-down

diferite referitoare la relațiile dintre muzică și lumea poveștii istorisite. În aceste condiții epistemice „spectatorul își revizuiește ipotezele și caută o potrivire” (Branigan 1992:97).

Pentru Branigan faptul ca data de pe ecran poate fi acomodată cu o multitudine de interpretări (ca și sensul prepoziției „în” din ”a fi *în* club” sau ca și sensul camerei de filmat care este ”în”) este o caracteristică a narațiunii clasice (Branigan 1992:97-8). Altfel spus structura portantă și formele recunoscute permit o serie de multitudine de interpretări narative care nu se exclud mutual.

FOCALIZAREA ȘI PERSONAJUL

Informația este limitată la ceea ce este explicit pus în act de către personaje – ceea ce fac și spun. Dacă narațiunea este o serie de episoade adunate ca un lanț cauzal focalizat și focalizarea este „un centru continuu” sau un protagonist atunci personajul și acțiunea definesc și limitează dezvoltarea logică a fiecăruia (Branigan 1992:101).

Acest nivel este **narațiunea non focalizată** (sau descrierea) asupra personajului în care rolul personajului nu mai este de a fi focalizarea actuală sau potențială a unui lanț cauzal ci la a fi o sursă de informații despre un lanț cauzal. O informație specifică este oferită prin focalizarea prin (cu ajutorul) unui personaj, atât intern cât și extern (Branigan 1992:101). Focalizarea trimite la faptul că un personaj are experiența a ceva prin vederea și auzul a ceva. Personajele ne ”spun” povestea ”trăind în” lumea lor și vorbind cu alte personaje. In narațiunea non focalizată cunoștințele noastre sunt limitate la ceea ce este explicit pus în act de personaje, ce fac și ce spun. (Branigan 1992:100-101)

Focalizarea externă reprezintă o măsură a modului de conștientizare (perceptiv) al personajului, dar din *exteriorul* personajului. (Este o poziționare semi-subiectivă în măsura în care vedem la ce se uită personajul atunci când se uită la ceva, dar nu din poziția sa unică spațială; trebuie să inferăm că am văzut ceea ce a văzut el și așa cum a văzut el. Un *eyeline match* este un dispozitiv care servește a focaliza narațiunea extern cu ajutorul personajului) (Branigan 1992:103). Focalizarea externă reprezintă ceea ce vede și aude personajul din evenimentele narative. Spectatorul vede ceea ce vede personajul dar nu din poziția de experiență a personajului. Primele 32 de planuri ale filmului îl stabilesc pe Manny ca și centrul atenției iar narațiunea acestor planuri a fost focalizată extern prin personaj. Experiențele personajului pot fi expuse extern sau intern.

In **focalizarea internă de suprafață** lumea poveștii și ecranul se identifică în numele personajului; focalizarea reprezintă percepția personajului. Focalizarea implică un personaj care experimentează ceva prin vedere și auz. El poate deasemenea să experimenteze prin gândire, amintire, interpretare, întrebare, temere, credință, dorință, înțelegere sau sentimentul vinei [127] .

Focalizarea internă de adâncime este mai privată și mai subiectivă și ea variază de la simpla percepție (plan POV), la impresii (POV defocalizate care indică faptul că personajul e amețit, beat sau drogat) sau la gânduri mai profunde (vise, halucinații sau memorii) (Branigan 1992:103). In focalizarea internă lumea poveștii și ecranul sunt colapsate una în alta și formează o identitate perfectă în numele personajului.

„Nivelele narațiunii pot fi structurate astfel încât să producă efecte neobișnuite pentru că indică domenii epistemologice care pot fi complementare sau opuse” (Branigan 1992:105). In mod strict există **trei tipuri de narațiune**:

naratorul oferă afirmații despre;
un actor sau un agent acționează asupra sau se acționează asupra sa și
un focalizator are experiența a ceva;

„Narațiunea, acțiunea și focalizarea sunt trei moduri alternative de a descrie cum informațiile pot fi emise sau obținute” (Branigan 1992:105). Ceea ce le distinge sunt presupunerile diferite ale spectatorulului ca o condiție de achiziționare a informației. Focalizarea este încercarea de a reprezenta „conștiința a ceva” și cu ajutorul unui experimentator (*experiencer*) (Branigan 1992:106-7). Sau cu ajutorul a ceea ce numește

[127] O analiză în termenii narativi definiți de Branigan – aplicată la naratorii din *Fight Club* (David Fincher, 1999) - se găsește la Ferenz (2009).

Langacker un conceptualizator. Prezentarea teoriei narative a lui Branigan ne servește ca punct de reper și comparație cu explorarea noțiunii de conceptualizator situat în raport cu un rol narativ sau altul. Rolurile narative pot fi înțelese conform schemei pe care am propus-o mai sus ce are avantajul, în viziunea din acest studiu, de a fi mai simplă și de a păstra o coerență noțională mai cuprinzătoare. Pe de altă parte propunerea pe care am facut-o în studiul prezent formulează o punte comună noțională pentru analiza verbalului și vizualului.

Deasemenea focalizările sunt traduse în gramatica cognitivă ca profilare vs non-profilare. Non focalizarea și focalizarea externă corespund profilării unui punct de referință personaj care este reprezentat cu maximum de obiectivitate. Distincția indică gradualitatea accesului la o diegeză cu ajutorul punctului de referință: i.e. mai distantă (non-focalizarea) și mai apropiată (focalizarea externă). Focalizarea internă de suprafață corespunde expresiilor subordonate modalizate atribuibile unui punct de referință narator. Focalizarea internă de adâncime a lui Branigan corespunde unui plan ce elaborează un e-site schematic al privirii protagonistului și aduce obiectiv (pe scena reprezentării) subiectivitatea conceptualizatorului.

Naratorii încatenați în *Fragii sălbatici* (Ingmar Bergman, 1957)

Imaginile din *Wild Strawberries / Fragii sălbatici* (Ingmar Bergman, 1957) analizate de Branigan în *Narrative Comprehension and Film* (1992: 104) aduc în discuție suprapunerea unui număr semnificativ de naratori într-o singură imagine. Observația sa ține de ideea că „focalizarea printr-un personaj depinde de nivele narative de nivel mai înalt care definesc și ancorează personajul care are o experiență” (104). Aceste nivele narative sunt în superpoziție (*superimposed*) și, parte din ele, pot fi explicite și chiar se pot afla în conflict mutual. Această situație, spune Brangian, poate genera „reprezentări neobișnuite ale subiectivității unui personaj” (104).





Branigan pornește de la planul în care un personaj, Sara, îi arată Profesorului Isak Borg o oglindă în care se vede fața unui *alt / același* Borg. Planul este produsul a cel puțin șase nivele narative reprezentate ca instanțe conceptualizator care, după Branigan operează „în simultan, dar nu întotdeauna în armonie”. Secvența la care face referire Branigan conține o scenă – povestită de Profesorul Borg ca narator-*voice-over* – în care el, Borg, adoarme pe drum într-o mașină și are un vis în care este martorul unei scene din tinerețe în care apar o serie de personaje dispărute/defuncte, dar se și întâlnește cu Sara, iubita sa din copilăre, cu care interacționează verbal. Pe de o parte el se vede pe sine în vis *martorul* inaudibil și invizibil al unei scene din trecut, dar, totodată, el se vede pe sine și ca un *actor* audibil și vizibil situat în această scenă. Dat fiind că planurile din care fac parte cele două ilustrate aici nu prezintă doi agenți pe ecran: un martor al acțiunii din vis și un actor al acțiunilor din vis o situație de atribuire paradoxală ia naștere. Pentru modelul prezentat aici, inspirat de gramatica lui Langacker, profilerul virtual permite simultan o dublă atribuție naratorială (fiind ceea ce se numește o expresie de atitudine propozițională). Această structură are ca efect și amestecuri de modalizarea

temporală a imaginii. Imaginea este modal calificată, de exemplu, de un narator ca ireală, condițională și la timpul trecut și de un secund narator ca reală, actuală și la timpul prezent. Fiecare narator introduce un punct de vedere narativ și o ancorare diferită asupra unei unice profilări a unei ocurențe.

Istoria profesorului Borg este, ca o partiționare, o narațiune cadru clasică în care profesorul este experimentatorul. Ea este indicată ca narațiunea cadru (SP-1). În interiorul acesteia Borg își asumă rolul de narator responsabil al unei noi narațiuni, călătoria cu mașina, indicată ca (SP-2). În mașina din istoria scrisă de profesorul Borg Borg personajul adoarme și visează o scenă cu el însuși într-o pădure unde o întâlnește pe Sara (SP-3). Spectatorul înțelege planul în care Sara îi arată lui Borg din vis o oglindă ce reflectă chipul său în funcție de aceste instanțe narative antecedente.

În termenii analizei pe care o propun în acest studiu vom avea următoarele instanțe narative:

- Un autor istoric, Ingmar Bergman, Borg-1. Pentru Branigan Borg-1 este responsabilul narațiunii cadru (SP-1). Pentru analiza dezvoltată aici Borg-1 ar reprezenta mai degrabă fuzionarea povestitorului și naratorului filmului. Profilerul este întotdeauna ubicuu. El este virtual și se „pune la dispoziția" unui narator sau altul. Profilerul, am spune, devine actual numai sub forma ancorării narative. Altminteri el rămâne virtual.
- Un C discursiv extra ficțional implicit, povestitorul.
- Un C cinematic, nondiegetic, al spațiului mental cadru (SP-1), naratorul.
- Un C virtual, diegetic, profilerul
- Un C experimentator, Borg-2, adică personajul care devine sau ia rolul unui C narator diegetic în spațiul mental a narațiunii cadru (SP-1). El povestește în *voice-over* despre o poveste pe care ar fi scris-o ce are ca subiect o călătorie cu mașina (SP-2). În spațiul mental secund, nou creat, experimentatorul are rolul unui C cinematic-secund. Îl auzim pe Borg-2 vorbind, dar nu îl vedem vorbind dea lungul secvenței nou create (SP-2).
- Dimpotrivă un Borg-3 este vizualizat ca experimentator-2 în mașină de către naratorul cinematic Borg-2 și de un profiler virtual (ce poate fi asumat atât de Borg-2, personajul devenit narator al SP-2, cât și de naratorul narațiunii cadru SP-1, Borg-1). Pentru Branigan Borg-3,ce are o conversație cu ocupanții din automobil, este o entitate profilată ce performează acțiuni și interacționează în diegeză ca un „simplu personaj (nonfocalizat și extern focalizat)".
- Borg-3 adoarme în mașină și își imaginează un vis în care apare el ca personaj (SP-3). El devine astfel pentru acest nou spațiu diegetic un nou narator, Borg-4 care produce un nou spațiu mental, un spațiu oniric, format din imaginile visului său. Borg-3, experimentator, ia din nou rolul unui C-cinematic-3,un nou narator, adică Borg-4. SP-2 (diegeza c*ălătoriei cu mașina*) și SP-3 (diegeza *întâlnirii din pădurea din vis*) sunt expresii subordonate succesive în urma cadrului narativ principal. Imaginile din vis sunt, pentru Branigan,în focalizare internă căci reprezintă ceea ce visează / imaginează un personaj.
- Mai multe planuri îl reprezintă pe Borg-5, personajul din visul lui Borg-4. Dar, în interiorul diegezei visului o serie pe planuri reprezintă punctul său de vedere. Aceste planuri reprezintă imagini subordonate pe care le asumă Borg-5 în rolul său de C , diegetic în SP-3 și aparțin unui SP-4 generat de Borg-5 în rolul său de C-cinematic-4, adică de nou narator. Borg-5 vede/imaginează/inferează scene și acțiuni iar planurile rezultante sunt într-un grad secund de focalizare internă. În aceste planuri Borg-5 aflat *în* diegeza visului este martorul propriului vis și pe ecran vedem ceea ce el vede / își amintește / imaginează.cu alte cuvinte un Borg în mașină are un vis despre o scenă din trecut în care apare și el ca martor întrupat, profilat, dar inaccesibil personajelor de atunci. Treptat planurile filmului sunt ceea ce acest martor, la rândul său își imaginează că ar fi posibil și, pe ecran, vedem ceea el generează ca un nou vis (visul personajului din vis). Dar aceste noi profilări nu sunt POV ci sunt profilări la persoana a III-a. Astfel se creează o ambiguitate. Spectatorul vede ceea ce visează Borg din vis sau ceea ce visează Borg din automobil. Personajele din vis sunt la vârsta de 20 de ani din trecut. Însă Sara la un moment dat i se adresează lui Borg, experimentator de 78 de ani din vis, care contemplă evenimentele petrecute în trecutul său.

Personajul Sara din vis nu mai este Sara de *atunci*, pe care și-o amintește Borg, ci devine un personaj care i se adresează lui Borg-5 *acum*. În definitiv în visul lui Borg-4 Sara ar fi trebuit să vorbească cu un Borg de atunci, în vârstă de 20 de ani, nu cu un Borg-5 dintr-un viitor ficțional-imaginar produs de un Borg-4 de 78 de ani. Întâlnirea cu Sara este produsul imaginației lui Borg-5 din vis care ocupă un rol de Borg-6 narator al acestei întâlniri. Nu știm cu siguranță dacă Sara aparține unui nou spațiu diegetic SP-4 – ce își imaginează Borg experimentator martor în propriul vis – sau este spațiul diegetic SP-3, visul lui Borg din automobil,Borg-4. Asfel Borg-5 este produsul posibil a două instanțe narative: cel care visează în mașină – Borg-4 - și/sau cel care visează la rândul său în visul lui Borg-4 –adică Borg-5 însuși. Imaginile de pe ecran sunt fie POV ale lui Borg-5 sau îl profilează pe Borg-5 ca un nou Borg-6 experimentator pe scenă și subiectiv ca Borg-6 narator off-scenă. Pentru modul nostru de a vedea lucrurile, inspirat de gramatica cognitivă a lui Langacker, profilerul virtual se pune la dispoziția unor instanțe naratoriale alternative aflate în superpoziție, dar colapsate la fiecare interpretare particulară. Ca in figurile grafice ambigue de genul duck-rabbit (Wittgenstein) observatorul nu poate procesa simultan cele două interpretări ci poate doar opera un singur traiect conceptual ce distinge o figură față de un fond. Astfel profilerul întâlnirii din vis cu Sara este *fie* produsul lui Borg din vis cu rol de narator *fie* produsul lui Borg din automobil cu rol de narator. Indicii expresivi de pe ecran sunt identici, dar traseul conceptual este diferit. În consecință există două conceptualizări diferite (două obiecte dacă preferăm o poziție ontologică) – virtuale - , dar numai una este actuală. Avem de a face cu două unități simbolice diferite ca în cazul omonimelor lexicale în care un unic suport expresiv evocă două semnificații lingvistice diferite.

- Borg-5 este confruntat cu oglinda pe care i-o arată Sara în care este reprezentat chipul unui Borg-6* de 78 de ani în rolul de experimentator. Sara, în cele două cadre ilustrate aici, i se adresează personajului din fața ei ca și cum acesta ar fi un Borg de 20 de ani căruia îi arată în oglindă viitorul: „Te-ai privit în oglindă, Isak? Atunci o să-ți arăt cum arăți.” Imaginea acestui Borg-6* este asumată atât de Borg-5, dar, fiind și produsul unui profiler virtual, poate fi generată de spațiile mentale succesive, aflate în superpoziție, și astfel imaginea-Borg-6* poate fi colapsată cu oricare dintre cei 6 Borg imbricați. Borg-6 poate fi asumat modal de un Borg narator sau de un Borg povestitor. Conținutul conceptual al imaginii din oglinda Sarei depinde de traseul de conceptualizare elaborat de spectatorul imaginii. Semnificația imaginii ține de acest traseu care colapsează secvențial o serie de roluri narative aflate în superpoziție.

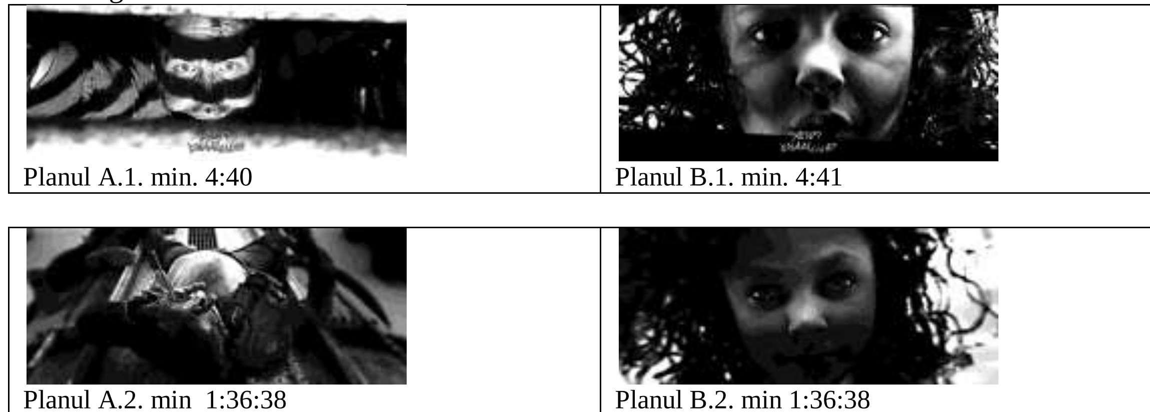
Branigan remarcă faptul că traseul conceptual din cadrele citate este complex și ambigu. Care „Isak Borg” este cadrat și reflectat în oglindă? Cine prezintă această imagine? Cine își asumă actul modal și discursiv al scenei și reflecției din oglindă? Branigan propune o lectură metaforică în care această complexă structură narativă reprezintă consistența formată în timp a eului. Borg este invitat să se contemple pe sine din mai multe „distanțe”. Narațiunea este formată din nivele logic distincte care este urmată de o transgresiune a limitelor. O serie de nivele distincte și trasee conceptuale situate alternativ în lumea naturală, în imaginația scrisului, în vis sau în dorințe sunt fuzionate într-o imagine paradoxală în măsura în care conține atât o serie de trasee alternative aflate în superpoziție, dar și doar posibilitatea înțelegerii numai în limitele unei colapsări particulare. Imaginea reflectată și Borg din oglindă sunt simultan produsul unor trasee conceptuale alternative ce amestecă realitatea naturală / mentală și ficțională pe un singur suport expresiv: imaginea. Borg ca persoană și ego este doar o imagine derivată din multiple trasee conceptuale (o reflecție aparentă a ceva esențial situat altundeva) și o entitate hibrid formată din reuniunea paradoxală formulată la întâlnirea dintre un singur suport expresiv: reflecția în cadrul oglinzii și o multitudine de trasee de înțelegere (o superpoziție) care însă nu pot fi concepute împreună ci doar parțial (colapsat). Ramurile acestei arborescențe de conceptualizări nu pot fi sesizate global (nu pot fi percepute cu granulație de detaliu) ci doar indicate schematic sau înțelese / apucate în detaliu doar ramură cu ramură.Fiecare ramură este expresia unui ciclu de control. Metafora emergentă este atât a naturii artefactului artistic (scris, vizual; literatură, film) cât și a naturii conștiinței și eului biografic. Ca și la

Haneke la Bergman metafora este bidirecțională. Structura textuală a artefactului artistic reprezintă un mod de a concepe condiția umană și structura eului uman reprezintă o modalitate de a înțelege obiectul artistic.

Focalizări în *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015)

Filmul *Mad Max: Fury Road* (George Miller, 2015) reia istoria eroului seriei de filme Mad Max ce se petrece în peisajul dezolant postapocaliptic unde lupta pentru benzină, apă și supraviețuire sunt preocupările constante ale celor rămași în viață. Două suite de cadre sunt relevante pentru construcția conceptuală pe care și-o formează spectatorul despre protagonist. În prima A.1. / B.1. avem un plan ce-l reprezintă pe Max privind în exterior dincolo de barele unui obstacol care-l împidică să iasă din subteran și un contra-plan al feței fetiței sale defuncte care-l interpelează. În a doua suită A.2. / B.2. în plan Max este profilat în *raccourci* rănit de o săgeată de arbaletă și culcat pe acoperișul unei cisterne cu capul în prim planul imaginii. În contra plan apare din chipul fetiței sale. Aceste planuri sunt o suită de cadre *single* (adică portret) în care în A avem „eroul” și în B „o fată”.

Figura 1



Planul A.1. min. 4:40 | Planul B.1. min. 4:41

Planul A.2. min 1:36:38 | Planul B.2. min 1:36:38

Ceea ce ne interesează este și modul în care o succesiune temporală de cadre dau naștere unui discurs coerent și coeziv. Conform schemei dezvoltate de Branigan în figura 1 avem o suită de planuri A/B ce desfășoară o **narațiune non focalizată**: personajul este „privit” din exterior de către un narator intra/extra diegetic. În planurile B 1/2 avem un POV adică o **focalizare internă de adâncime** sau o imagine ce reprezintă ceea ce percepe personajul.

Conform schemelor propuse în acest studiu succesiunea de planuri susține (*prompts*) un eșafodaj conceptual. Să notăm pentru început că spectatorul are informația de fundal prealabil construită de narațiunea filmului (din spațiul curent de discurs) că eroul a fost fugărit și prins în deșert și, acum, se află închis într-un subteran de unde încearcă să scape. În planul A spectatorul știe deja că eroul, urmărit prin labirintul subteranului, a ajuns la o deschidere către exterior blocată însă de o serie de bare metalice. Schema de acțiune presupune un event coerent: eroul încearcă să scape, fuge și accesul către exterior e blocat de o fereastră care lasă privirea să treacă dincolo, dar nu și corpul personajului. Momentul blocării este un final de event: eroul fuge tensionat – înspăimântat către un dincolo eliberator, dar mișcarea sa e oprită (o mișcare dinamică tensionată către un scop corporal activ e stopată de o stază blocantă). Pe de altă parte, metaforic, planul evocă condiția prizonierului sau pușcăriașului, i.e. individul care e izolat într-un container și nu mai are acces corporal către spațiul exterior al dorinței de libertate ci doar un acces vizual.

Vedem aici o manifestare a schemei ciclului de control. Un agent are o stare de tensiune către o țintă exterioară dominionului său pe care tinde să o controleze, încorporeze sau înglobeze. Agentul este și obiectul /

punctul de referință ca traiector spațial față de care e specificat un dominion de căutare (search) cognitiv. ținta căutării ocupă un domeniu de căutare definit în funcție de punctul de referință, agentul. Ținta ocupă o locație accesibilă via punctul de referință (vezi Langacker 2009:99-105). Ținta – o fată - este, în această schemă de posesiv-locativ, landmarkul accesat via traiectorul punct de referință – eroul – relație. Relația este de tipul expresiilor cu „a avea”. Punctul de referință este invocat în planul A1/2 pentru a „ancora” domeniul de căutare elaborat în planul B 1/2. Această structură ține de nivelul profilerului. Expresia reia structura conceptuală a unei formule verbale posesive de genul *Zelda's quilt* / *fusta Zeldei*. Controlul posesorului, când e exercitat, nu este numai corporal ci și mental. Caracterizarea schematică indicată de Langacker este cea a unui Conceptualizator care trasează o cale mentală de la posesor, punctul de referință traiector, la țintă, landmarkul (104). Interpretat spațial dominionul punctului de acces este locativ de genul expresiilor cu „a fi”. Punctul de referință ce-i permite conceptualizatorului accesul mental la o țintă este un controlor activ cu acces fizic, social și experiențial al țintei (104-5). Pentru Langacker trecerea de la emfaza asupra landmarkului (țintei) la emfaza – proeminența focală - asupra punctului de referință, codificat ca subiectul gramatical ține de mecanismul metonimiei. Fraza corespondentă ar fi *the hero's girl* / *fata eroului*. Proeminența ar avea loc asupra eroului.

Dacă accentul este proiectat asupra fetei atunci avem o schemă de tip locativ ca în *unicornul este în grădină* (fata este în domeniul de acces al eroului). Eroul este, de această dată, landmarkul care permite situarea traiectorului: fata sau unicornul.

Ce l-ar determina pe spectator să spună că fata se află într-un spațiu mental și nu în aceeași diegeză cu eroul? De ce am avea imaginea percepției imaginare a eroului și nu asupra percepției sale din diegeza dată? De ce fata este imaginată și nu reală? O serie de indici cinematografici pot fi aduși în discuție. În primul rând profilarea cromatică a celor două personaje (culorile utilizate) marchează o diferență. Poziția jos (eroul) vs sus (fata) accentuează o diferență. Situarea eroului în interiorul unui event care ia sfârșit: eroul se oprește din alergare este pusă în contrast cu fata care, este într-un alt event: ea stă și privește în jos la erou. Sonor vocea fetei ține de un alt spațiu aural. În cele din urmă cele două eventuri: eroul aleargă în interior și fata privește din exterior evocă sistemul descriptiv al încarcerării. În acest model cognitiv sau cultural încarceratul este dominat de o stare de tensiune către obiectul inaccesibil corporal, exteriorul și libertatea. Metaforic exteriorul este un spațiul mental accesibil doar via imaginație și vis (dorință figurată sau reprezentată ca artefact mental). Exteriorul se înscrie în paradigma metaforei libertății. Libertatea este asociată cultural nu unei stări corporale exterioare ci unei stări afective interioare (mă simt liber), o stare mental-imaginară și nu una reală din lumea naturală. Libertatea este o condiție spirituală și nu una materială. Planul A 1/2 elaborează condiția prizonierului / întemnițatului în care schematic se găsește „obiectul dorinței” imanent în concepția sa. Planul B 1/2 elaborează obiectul dorinței schematic schițat de planul A. Obiectul dorinței se manifestă în spațiul mental-imaginar al eroului. Pentru modelul pe care îl propun nu există o diferență de construcție între focalizarea internă de suprafață și cea de adâncime. Elementele de profilare cinematografică – unghiul de filmare, cormatica, umbrele, calitatea sonoră, limita de event - sunt indici pentru statusul imaginii: din lumea naturală, din diegeza în care se află personajul sau în spațiul mental al personajului.

Conform acestei traiectorii conceptuale de posesie mentală Planul A este profil determinant pentru expresia formată din succesiunea de planuri A/B. El este centrul de profilare iar planul B este modificatorul. Centrul de profilare elaborează ceea ce este schematic reprezentat în modificatorul din planul B. Centru de profilare este autonom iar modificatorul este dependent (ca în peștele roz). Modificatorul caracterizează entitatea din planul A (vezi Langacker 2013: 203 sq).

Totuși, dat fiind ca avem în succesiunea A1. vs A.2 două single, fiecare plan funcționează în relație bidirecțională, nu în același timp, dar permite o trecere de la o lectură la alta. Succesiunea poate fi interpretată ca o structură compus în care eroul este modificator iar fata este centrul de profilare ce determină profilul expresiei compozit. Expresia eroului este schematică față de imaginea fetei care elaborează schematicitatea acestei expresii. Invers, fata poate fi modificator și atunci eroul elaborează conținutul expresiei de „dincolo” a fetei.

Deasemenea planurile conțin fiecare un e-site schematic în actul de a privi: X privește Y. Reciproc fiecare personaj – eroul / fata – elaborează landmarkul ca obiect al privirii celuilalt. În cadrul ciclului de

control eroul este posesorul privirii iar fata este obiectul privirii. Fiecare entitate elaborează ca profil determinant, autonom, element schematic din privirea care conține imanent un obiect schematic reprezentat și dependent (nu din entitatea figurată în planul A sau B).

Să notăm deasemenea că elaborarea unui e-site, schematizarea și categorizarea sunt procedee ce fac să funcționeze discursul. Fiecare nou cadru atențional elaborează un e-site precedent și este categorizat de o structură anterioară (vezi supra capitolul Discursul / Schemele constructive în discurs). Discursul construiește în memoria spectatorului scheme mai înglobante ale elementelor elaborate cu fiecare cadru de atenție (plan sau plan secvență ori scenă) aflate în succesiune. Acestea se retrag în fundal ca elemente derivate din scheme narative mai înglobante. Schema sumativă este prezentă în memorie iar elaborările se îndepărtează în fundal. Structurile perceptive de scenă sau event permit un prim etaj de schematizare.

Unde sunt naratorii în această construcție? Am văzut deja că profilerul virtual este prezent separat în cele două planuri A/B. Planul A tinde, cum am menționat mai sus, să fie expresia principală iar planul B să fie expresia subordonată. În cazul în care eroul este naratorul și își asumă imaginea profilerului virtual din B el aparține expresiei cinematografice principale și este naratorul diegetic (în diegeza în care eroul își imaginează un nou spațiu mental imaginar). La rândul său el este figurat de un profiler ca experimentator și inclus în scenariul unui act de vorbire narativ al unui narator extradiegetic și al unui povestitor extraficțional al filmului. Profilerul ancorează imaginea aici și acum iar naratorul ancorează modal imaginea sub forma unei narațiuni la timpul trecut: atunci erou și-a imaginat chipul fetei sale. Imaginea figurată de profilerul din planul B – fata ca ocurență - este fie asumată de erou ca narator diegetic fie de naratorul cinematic care îi arată spectatorului ceea ce își imaginează eroul. Astfel spectatorul vede ceea ce îi permite naratorul cinematic să vadă ca reprezentând starea mentală a eroului (vede o mostră a imaginilor mentale ale eroului). Spectatorul nu vede ceea ce își imaginează eroul ci ceea ce își imaginează naratorul ca ar fi imaginea mentală a eroului.

Rămâne de făcut un comentariu refertor la **focalizarea externă** așa cum e definită de Branigan. În primul rând să remarcăm că ea este similară cu perspectiva (aranjamentul de vizionare) definit de Sweetser (2008) și, mai specific, cu construcția de tip *deferred viewing* (vezi supra capitolul Perspectiva / Aranjamentul de vizionare implicit și locația de vizualizare (vantage point); Punctul de vedere și deixis). În aceste construcții avem atât perspectiva privitorului profilată cât și cea a unui centru deictic reprezentat în imagine. Spectatorul este implicat în vizionarea unei scene cu ajutorul unei participări indirecte. În aceste construcții punctul de referință cât și obiectul privirii sale sunt prezente în scena reprezentată. Obiectul privirii este substituit în variante ale acestei scheme de accesul mental la obiectul privirii. Cu alte cuvinte obiectul nu este în aria de acces vizual optic al personajului, dar în scena proximă în care e localizat personajul. În figura 2/B avem reprezentat atât centrul deictic (punctul de referință) și obiectul privirii sale – dreapta jos subliniat de linia orizontului.

Figura 2



A 32:16 | B 32:16 | C 32:19

Într-o altă scenă – figura 3 - spectatorul descoperă protagonistul și eroina filmului într-o compoziție grafică similară ce exploatează adâncimea câmpului (Planul A). Diferența constă în sublinierea în 3/A a nonalinierii optice (*eyeline match*) ci a unei alinieri conceptual grafice ce reprezintă un indice de acces mental.

Figura 3



A 23:36	B 23:37	C 23:38

Planurile imediat următoare B și C elaborează accesul mental neînsoțit de un contact vizual din planul A cu ajutorul planului/contra-plan single ce reia schema schimbului de priviri dintre erou și fata analizat mai sus. Același patern de dialog față în față reapare în mai multe locuri în film. În 4/A și 4/B direcția orientării privirii e dublată de indicarea cu pistolul (motiv reluat din jocurile video). În succesiunea de single A/B schema este cea din figura 1. Iar figura 4/C reia alinierea în adâncimea câmpului din Figura 3/A.

Figura 4



A34:59	B 35:00	C 34:27

Ca o notă să menționăm repetiția profilărilor metaforice ce elaborează conceptul de [LIBERTATE] dea lungul întregului film. În figura 4/B metafora e figurată cu ajutorul stereotipului lanțului ce evocă sistemul descriptiv /opresiunea/.

Cross cutting și succesiuni de cadre de atenție.

Filmul lui George Miller construiește scene dinamic decupate în planuri extrem de scurte (o secundă și sub o secundă) ce aparțin unei unice scene segmentate în câteva eventuri bine conturate și punctate cu legături în acțiune (*match on action*). Conectorii scenelor sunt fie schimbul de priviri fie accesul mental la o zonă de acțiune a protagonistului. Filmul lui Miller, din această perspectivă formală, pare un experiment al mișcării accelerate / încetinite ale personajelor ce realizeasă calități ale mișcării abstractizate de obiectele sau personajele care le întrupează. Pe de altă parte Miller introduce un ritm de mișcare (prefigurativ) disociat de structura de event. Și, deasemenea el introduce cantități mari de activitate vizuală (mișcare și transformări) în secvențe de planuri extrem de scurte. Se știe că sistemul vizual uman tolerează mai bine o cantitate mare de acțiune / mișcare în cadre scurte și preferă mai puțină mișcare în planurile cu durată lungă (Brunick et al., 2013: 140).

O secvență mai elaborată decupează scena în cadre de atenție atașate punctelor de referință personaj cu variație de la privirea camerei asociată spațiului de acces mental al personajului la POV, zona de acces optic al personajului. Obiectele la care are acces un personaj sunt pivot sau zonă de interferență către spațiul de acces al unui alt personaj. Corespondențele discursive sunt realizate cu ajutorul obiectelor asociate unui personaj (de fapt asociate accesului mental sau realizat prin privire) sau altul. Spațiile mentale sunt asociate sub forma suprapunerii [A (b] C) în interiorul scenei urmăririi segmentate în mai multe eventuri ce nu concid cu tăieturile de montaj. Este o figură ce se poate pune în analogie cu chiasmul.

Figura 5



22:57 *Deferred viewing* sau viziune participativ indirectă în interiorul	22:59 Contra-plan exterior în spatele cabinei. Eroina nu are un acces	23:02 (...) Continuarea în acțiune a eventului exterior camionului cu recadrarea

cabinei. Cadrul introduce un event 0.	optic marcat, dar are un acces mental la acțiunea din jurul camionului. Se poate numi și *cross-cutting*. Cadrul introduce un event paralel: event 1.	în contra-plan mai ilustrativ. Camera e plasată mai aproape de cabina camionului situată în afara cadrului în dreapta imaginii.

Figura 6

(...) 23:11 a *Single* al eroinei care fixează retrovizorul pivot și cadru în cadru ce permite imagini alternate ale acțiunii din exteriorul camionului. Eventul 0 este format de acțiunea eroinei: urmărirea cu privirea a urmăritorilor în acțiune.	23:11 b Continuarea *single* cu privirea deictică către exteriorul cabinei, în față. Cele două eventuri - 0 și 1 - formează un event înglobant (un episod al cursei de mașini) format din eroina care urmărește cu privirea urmăritorii și o confruntare violentă are loc în exteriorul camionului.	23:12 POV al eroinei.În cadrul în cadru al lunetei camionului se vede automobilul urmăritor care a trecut în stânga axului de deplasare. Automobilul este pivot pentru apariția unor alte personaje și reintroducerea eventului 1.

Figura 7

23:14 *Match on action* cu păstrarea orientării direcției de mers, dar deplasarea camerei în exterior.	23:14 POV al personajelor din automobil care, din poziția de obiect al privirii ocupă aici rolul de subiect al privirii.	23:15 Reluarea cadrului din exterior cu profilarea personajelor în acțiune.

Figura 8

23:15 POV al personajelor din automobil.	23:16 Cadru asumat de naratorul cinematic, dar punctul de referință rămâne eroina din camion.	23:16 POV al personajelor din cadrul precedent.

Figura 9

23:17 Reluarea în ax cu *match on action* a	23:18 Profilare din lateral. Vedere optimă	23:19 Profilarea din lateral cu

mini eventului exploziei mașinii următoritorilor.	a naratorului și plan de situare pentru spațiul mental al eroinei. Finalul eventului 1	reintroducerea eventului 0

Figura 10

23:20 a Profilarea din lateral aduce în cadru o zonă accesibilă mental eroinei. Nu optic. Eventul 0 și eventul 1 se încrucișează. Dar se dovedește că planul este și obiectul privirii eroului din planul următor	23:22 b Camionul este pivot pentru introducerea eroului aflat în dreapta cadrului. 23:21 Profilerul este colapsat cu naratorul cinematic.	23:25 POV eroului profilat explicit optic cu ajutorul elementelor obstacol din primplanul imaginii marchează repetiția posesorilor privirii (eroina, personajele din automobil și eroul) și indică finalul eventului 0 : adică eroina care urmărește pe geam explozia automobilului de afară.

Figura 11

23:26 Inceputul unui nou event profilat similar cu cel al eroinei. Un nou personaj este introdus cu ajutorul unui *deferred viewing*.	23:28 Profilare similară cu cea a eroinei și eroului. Eventul nou are un nou punct de referință.	23:30 Reluarea eroului în noul event.

Rolurile narative în *Reservoir Dogs* (Quentin Tarantino, 1992)

Secvența analizată din *Reservoir Dogs* (QuentinTarantino, 1992) durează 4 minute și cuprinde două scene identificate în primă instanță prin două puneri în scenă diferite ce implică două sisteme descriptive: un dialog povestire ce are loc între protagonist și trei interlocutori în bar - /dialogul în bar/ - și o întâlnire la o toaletă publică ce are loc între protagonist și patru polițiști și un câine- /dialogul în toaleta publică/. Din ceea ce știm până acum protagonistul este un polițist sub acoperire aflat în bar față în față cu un grup de răufăcători. Întreaga scenă este „relatată” și asumată de personajul polițist narator situat într-o narațiune cadru anterioară în care îi istorisește eventul unui prieten la restaurant pentru a-i descrie stările afective ale cuiva care minte și poate fi descoperit ca impostor. El își ascunde în dialogul din bar identitatea reală și încearcă, povestindu-le interlopilor o anecdotă inventată, să-i convingă că și el face parte din lumea mafiei [128] . Structura de suspense este dată de posibilitatea ca reala identitate a protagonistului să fie oricând deconspirată. Spectatorul este

[128] Despre structura de narațiuni imbricate sub formula de „chinese box” în care un flashback e inclus într-un flashback care cuprinde la rândul său un alt flashback vezi observațiile lui David Bordwell de pe blog: http://www.davidbordwell.net/blog/2014/06/11/the-1940s-are-over-and-tarantinos-still-playing-with-blocks/

apropiat de punctul de referință (experimentator – protagonist) din scena barului. Afectiv suntem în situația de experimenta o situație uşor probabilă, dar negativă moral, a deconspirării personajului focalizat sau profilat de narațiunea cinematografică și a menține experiența unei situații improbabile, dar pozitive moral, a menținerii acoperirii. Scena evocă sistemul descriptiv al dialogului față în față dintre un personaj care ascunde și un grup de interlopi care caută să afle dacă protagonistul minte sau nu. Din punctul de vedere al eventului descris este vorba doar de acțiunea de dialog stabilită între doi poli ai interlocuției: polițistul-protagonist și interlopii din jurul mesei. Planurile 01-05 păstrează unitatea scenei și sunt în sarcina superpoziției narator/profiler care va fi colapsată în construalul profilerului.



01.a – 1:09:50 - plan de situare mediu; *barul*



01.b – tracking circular și înainte: plan apropiat

Planul 01 aduce și profilează în prim plan, pornind de la un *establishing shot* ce instituie situația de dialog, protagonistul experimentator a cărui concepție de realitate reprezintă punctul de referință al scenei. Indicii de unghi și format de cadrare ai personajelor, indicii expresivi și corporali sunt accesați via acest punct de referință cognitiv. Tensiunea pe care o experimentează spectatorul este asociată și accesată via punctul de referință personaj. Starea afectivă a scenei este ancorată via situația de suspense a personajului. Altfel spus ancorarea nu este numai epistemică cât și afectivă.



02 –contraplan mediu



03 – plan mediu

Planul 02 este un contraplan accesat via cadrul de referință conceptual, experimentatorul. Planul nu reprezintă punctul de vedere optic al personajului, ci doar cel conceptual. Decalajul dintre punctul de vedere optic al protagonistului vs punctul optic al profilerului reprezintă o cale de acces către nivelul narativ al naratorului cinematic. **Planul 03** reia profilarea protagonistului ce reprezintă focalizarea de interes narativ, dar care, în același timp, preia și orientarea de interes a interlopilor care își „studiază", „scrutează vizual" victima (potențială ori probabilă). Spectatorul simulează atitudinea sceptic interogativă a interlopilor. Naratorul planului aduce în prim plan punctul de vedere mental al interlocutorilor polițistului, dar și expresia experimentatorului personaj care minte. Cadrul astfel ne aduce (a) o mostră a modului în care interlopii îl vizualizează pe protagonist (vedem ce e în mintea lor), (b) o mostră a modului în care protagonistul se vizualizează în narațiunea cadru (vedem cum se imaginează acum că ar fi arătat atunci în scena barului), dar și (c) o mostră a cum arată protagonistul pentru un profiler aici și acum, ca o ocurență pe scenă (independent ori detașat de vreo instanță narativă posibilă). Ca ocurență protagonistul este ancorat aici și acum. Spectatorul vede cum arată protagonistul indiferent de modul în care se concepe el pe sine în relatarea eventului și modul în care l-ar vedea interlopii. Verbal lucrurile se pot traduce ca: (a) „ei mă vedeau gesticulând cu emfază", (b) „eu le prezentam imaginea unei gesticulații convingătoare" sau „eu le vorbeam convingător deși speriat" și (c) „polițistul gesticulează agitat cu o expresie exagerată".

În planurile care-l profilează pe polițist (01, 03, 05) el reprezintă centrul de profilare iar modificatorul – reprezentat aici ca naratorul ori conceptualizatorul care asumă cadrul de atenție de pe ecran – se schimbă. Naratorul caracterizează experimentatorul iar cadrele protagonistului elaborează ceea ce este schematic în

conceptualizaea naratorului. Construalul imaginii – modul particular de reprezentare – cât și expresia personajului elaborează ceea ce este schematic în concepția instanței narative care asumă imaginea. Aici o stare afectivă și o atitudine față de expresia și gestica personajului. Ca o notă, să nu uităm că reprezentarea particulară sub un aspect a obiectului reprezentării, entitatea „polițistul" este centrul de profilare care elaborează ceea ce este schematic conceptualizat în modificator. Nu știm și nu avem acces la entitatea în sine ci doar la un construal – reprezentarea sa sub un aspect - al entității conceptualizate. Expresia compus elaborată păstrează centrul de profilare nominal, entitatea figurată, polițistul, și este modificată de relația de instanțiere a unui atribut din concepția modificatorului. Relația este și de categorizare. Imaginea polițistului este o instanță a unui element conceptual schematic integrat în concepția modificatorului. De exemplu imaginea polițistului este o instanță sau o mostră a unei stări afective (de teamă, de interogare, de scepticism, de relatare neutră sau implicată).

Ca și complement cadrul care-l reprezintă pe polițist elaborează ceea ce este schematic landmarkul ori obiectul relației de vizionare efectuate de un narator, identificat ca traiector și subiect. Relația de vizionare este centrul de profilare al expresiei compus.



04 – contraplan mediu apropiat cu salt peste ax



05 – plan mediu cu păstrarea axului inițial

Planul 04 introduce un salt peste axul de 180* pentru a focaliza și pune între paranteze dialogul-interogatoriu-confruntare dintre protagonist și unul dintre interlopi. Saltul peste ax produce o discontinuitate de tradus ca o situație de confuzie temporară a spectatorului ce este similară cu cea a protagonistului prins în fața unui interogatoriu încrucișat care caută tocmai să-l destabilizeze și astfel să-l deconspire. Altfel spus saltul peste ax face parte din concepția de realitate a experimentatorului. **Planul 05** reia poziționarea din planurile 01 la 03. De notat că toate tăieturile de montaj sunt în interiorul eventului dialog și, la memorarea episodului, se vor estompa pentru a lăsa locul unei scheme compus de nivel superior. Aceasta va păstra schema constructivă a centrului de profilare polițistul (construcția de tip modificator) și schema imanentă în relația de dialog sau schimb de priviri (construcția de tip complement).



06 – plan tracking mediu de urmărire în *toaletă* cu un cadru atențional fix ilustrat aici



07 – contraplan general POV

Planul 06 este introdus de o tăietură de montaj motivată diegetic de punerea în scenă ce profilează o ușă în obscuritate care se va deschide pentru a-i permite protagonistului să se deplaseze în interiorul unui nou local: toaleta. Tăietura este la începutul unui nou event subliniat și de mișcarea de tracking de urmărire a personajului. O mișcare de cameră de tip tracking circular sublinia și începutul eventului conversației din bar. **Planul 06** aduce protagonistul într-o poziție gesturală și de profilare a construalului similară cu cea din planul 03: un plan al personajului ce introduce eventul unui nou dialog și schimb de priviri. **Contraplanul 07**, deși formulat din perspectiva optică a experimentatorului, introduce un nou narator și anume experimentatorul din scena barului. POV-ul evocă proximitatea profilerului cu imaginarul experimentatorului din bar. Ceea ce vom vedea în secvența următoare este o istorie imaginată sau inventată în bar de către polițist. Ea calchiază

poziționarea de dialog față în față pe care o „trăiește” protagonistul aflat în fața interlopilor. Concepția de realitate a experimentatorului din toaletă este preluată de profiler care este preluată de naratorul experimentatorul din bar. Eventul narat la timpul trecut este asumat de narator ca non-imediat și non-real. Ca responsabil discursiv experimentatorul devenit povestitor își asumă indicația de ficționalitate a secvenței toaletei. Protagonistul polițist le istorisește interlopilor despre frica sa de a fi deconspirat, dar schimbă valorile rolurilor jucate: în eventul din toaletă polițistul devine interlop iar interlopii devin polițiști. Această intervenție îi aparține experimentatorului-personaj din bar devenit, în secvența toaletei, narator. Cele două sisteme descriptive – dialog în bar și dialog în toaletă – sunt amestecate cu sistemul descriptiv al ”examenului” / ”interogatoriului”. În definitiv avem în față două eventuri separate ce sunt instanțe ale unei scheme comune : dialogul → examenul → interogatoriul → dialogul în bar / toaletă. Desigur că atribute diferite ale sistemului descriptiv al /dialogului/ sunt profilate și aduse în prim plan de construale diferite. /Interogatoriul/ are profilul asupra traiectorului relației de dialog, adică pe cel care pune întrebări, examinatorul, /examenul/ este un construal ce pune un accent egal iar /candidatul/ profilează landmarkul relației și folosește această entitate ca punct de referință. Candidatul la examen evocă însă și tentativa de a înșela, de a „trece” examenul deși candidatul nu e apt și știe acest lucru. Examenul din punctul de vedere al candidatului este un exercițiu de retorică, de manipulare a interlocutorului sau de pură înșelătorie ori iluzionism.

Naratorul modificator modalizează și filtrează accentul de profilare în sistemul descriptiv evocat. Este de remarcat totuși că /interogatoriul/ este un sistem descriptiv separat de cel al /examenului/ dat find că participanții, atitudinea și cadrul de desfășurare sunt diferite (deși studenții și profesorii confundă deseori cele două sisteme descriptive). Sistemul descriptiv al /interogatoriului/ evocă administrația polițistă, vina, minciuna, presiunea psihologică, tortura și regimul represiv. Sistemul descriptiv al /examenului/ evocă, principal cel puțin, o atitudine de colaborare și un scop educațional. Dialogul este o schemă supraordonată, o categorie față de care cele două sunt instanțe. Ele pot fi concepute schematic sau mai în detaliu ca sisteme descriptive. În cazul nostru dialogul din bar / toaletă este o instanță a /interogatoriului/ înainte de a fi o instanță a /dialogului/. [DIALOGUL] este activat ca o schemă abstractă imanentă iar /interogatoriul/ este evocat mai în detaliu. Fiecare event scenă (la bar și la toaletă) desfășoară versiuni sau tipuri de dialog ce evocă sisteme descriptive diferite dar sunt comprehensibile pe baza unei singure scheme.



08 – contraplan apropiat *barul*



09 - plan mediu *barul*

Contraplanul 08 reia dialogul din bar și reia în ecou planurile **04 – 05**. Protagonistul este cadrat similar: în plan mediu, dar interlocutorul său este cadrat în plan apropiat. Cadrarea reliefează cu mai multă pregnanță privirea inchizitivă a personajului-interlop. Este de notat că privirea fixă, în contextele de interacțiune naturală, semnalează agresiunea sau afinitatea sexuală profundă. A nu privi pe celălalt capătă înțelesul de evaziune, ascundere sau lipsă de interes. Prototipul cinematografic este o atenție mutuală la situația dată între personaje sau la situația descrisă. Un semn al dramei ficționale ar fi faptul că personajele se privesc intens. (Bordwell 2007:329).



10 – plan general *toaleta*



11 – contraplan apropiat *barul*

Planul 10 reia punctul de vedere al naratorului din bar avându-l ca punct de referință diegetic pe protagonistul din toaletă. Profilerul acestui cadru preia atât perspectiva corporală a experimentatorului din diegeza toaletei cât și cea globală a experimentatorului din spațiul barului. Scena întâlnirii dintre protagonist și cei patru polițiști are loc la timpul prezent (ca profilare a profilerului) și reflectă punctul de vedere al protagonistului ca experimentator-participant în această situație. Pe de altă parte aceeași scenă, privită cognitiv din punctul de vedere al experimentatorului din bar devenit narator are loc la timpul trecut și reflectă punctul de vedere al acestuia. Același event sau situație este reprezentată simultan din două puncte de vedere și din două perspective narative distincte fiecare posedând și modalizând (armonizând) altfel indicii unui *unic* profiler virtual și o manieră de a se ancora la situația de comunicare. Putem distinge verbal distincția prin utilizarea pronumelui pentru a face referință la personajul profilat în centrul imaginii din planul 10: EU în spațiul toaletei și EL în spațiul barului. Desigur că profilerul, instanță virtuală, se pune la dispoziția unei concepții de realitate sau alteia și, ca atare, de îndată ce o opțiune de perspectivă este activă se anulează sau se inhibă / șterg fuzionând cu modalizarea naratorului. Profilerul utilizează aceeiași indici de profilare ai imaginii, dar alteritatea marcată de saltul de la *acum* vs *atunci* ține de un mecanism top-down (de aplicare a unei scheme) similar cu cel care are loc în schimbările atenționale de focalizare și profilare din exemplele alternanței dintre figură vs fundal. Profilerul este, ca instanță virtuală, o pură superpoziție care, de îndată ce o schemă de înțelegere e activată, colapsează în starea de conceptualizator narator. Paradoxal constatăm că profilerul este diegetic atâta vreme cât nu este interpretat și nu se insereează un interstițiu. De îndată ce interstițiul se activează, precum și înțelegerea, el se metamorfozează în instanță conceptuală modală și extra diegetică.

Putem spune că reprezentarea unei situații date este subiectivizată. Subiectivizarea permite introducerea unui aspect sau o modalizare epistemică a situației reprezentate. Scena are loc sub modalitatea subiectivă a relatării unui event imaginar. Spectatorul filmului știe că istoria este inventată de polițist de o manieră ad-hoc pentru nevoile sale conversaționale cu grupul de interlopi: trebuie să-i convingă că este și el un interlop. Astfel experimentatorul-polițist din spațiul barului are rolul de narator cinematic (extra-diegetic) al scenei din toaletă și totodată are rolul de povestitor (narator extra-fictional) în situația discursivă dată. Scena profilată în planul 10 este subiectiv calificată ca fiind o relatare imaginară. Pentru audiența formată din interlopii din bar (dacă ei reprezintă punctul de referință pentru lectura imaginii) ea reprezintă profilarea asumată de un narator extra-diegetic și un povestitor documentar (care relatează *sincer* o istorie reală), adică polițistul din fața lor în decorul barului. Pentru spectatorul filmului (dacă punctul de referință este polițistul) planul 10 reprezintă o relatare imaginară istorisită cu intenția de a minți; tot un povestitor documentar (care se *preface* a relata o istorie reală). Dacă, în cele din urmă, vom modaliza discursiv planul 10 la nivelul întregii secvențe, atunci el este o ficțiune integrată ficțiunii filmului (planul reprezintă fictional o situație în care se găsește personajul polițistului) . Rând pe rând aceeiași indici perceptuali și aceași profilare iau aspecte modale diferite: real-adevărat, ireal-fals și fictional. Povestitorul filmului ne reprezintă o reprezentare adevărată a ceea ce povestește polițistul în bar acoliților săi interlopi și nu una falsă. În planul 10 vedem ceea ce relatează real polițistul și nu o imaginare ireală a povestitorului filmului sau o pistă falsă. Povestitorul filmului citează (menționază) *ad literam* ceea ce povestește personajul și nu ne lasă să credem, în mod fals, ceva ca să ne prezinte vizual altceva. Ceea ce vedem în planul 10 este ceea ce relatează polițistul și nu polițistul are o relatare destinată interlopilor și noi vedem pe ecran o altă imagine produsă de către povestitorul filmului (care ar fi, de exemplu, polițistul în narațiunea cadru în care îi relatează unui prieten la restaurant episodul cu interlopii). Deasemenea imaginea ne poate reprezenta ceea ce își imaginează interlopii și ceea ce își imaginează polițistul care istorisește. Imaginea este a unui conținut subiectiv mental. Desigur că, la fel ca la Bergman, traseele narative sunt contradictorii și nu pot fi conceptualizate în simultan, i.e.ceva nu poate fi adevărat și fals în același timp. Ceva poate fi adevărat într-o concepție de realitate, dar inclusă într-un secund act discursiv – un nou scenariu de act de vorbire – care suprascrie statusul de realitate pentru a genera o concepție de realitate elaborată, i.e. așa cum este cazul ironiei și ficțiunii.

Planul 11 reia planul 08 și insistența privirii.



12 – contraplan apropiat single *toaleta*



13 – plan mediu *barul*

Contraplanul 12 introduce o similaritate de profilare dintre agentul uman din planurile 08 și 11 pentru a o transpune pe figura animalului insistent scrutător agresiv. Planul 11 și planul 12 sunt POV-uri ale aceluiași personaj, polițistul, aflat în aceeași poziție optică și mentală în cele două situații. El vede în fața sa în bar un om așa cum, analogic, ar vedea un câine în scena din toaletă inventată pentru a înșela. Modul metaforic de lectură este încurajat. Polițistul vede de fapt omul din fața sa ca pe câinele amenințător dintr-o simulare mentală ce evocă animalitatea, bestialitatea, violența și arsenalul filmului horror. Scena toaletei este spațiul sursă iar scena din bar este domeniul țintă iar metafora este OMUL ESTE UN ANIMAL → CÂINE. **Planul 13** reia și insistă asupra „contopirii" prin analogie a celor două scene și situații conversaționale, barul și toaleta.



13 – contraplan apropiat *single toaleta*



14.a – plan mediu *tracking* circular *toaleta*

Contraplanul 13 reia poziția conversațională și rolul de interlocutor câine-om. Amestecul creat cu ajutorul stabilirii unor corespondențe între ascultătorul uman dintr-un dialog în bar și cel canin din toaletă permite o lectură metaforică a omului rău, interlopul conceput cu ajutorul metaforei OMUL ESTE UN ANIMAL (UN CÂINE). Spațiul sursă este câinele iar spațiul țintă este omul. Titlul filmului este deasemenea o metaforă: *reservoir dogs* sau câinii sălbatici, câini de gunoi ori vagabonzi. Perspectiva discursivă îi poate aparține atât polițistului ca povestitor (la restaurant / în bar) cât și povestitorului filmului.



14.b – plan mediu *tracking* circular *toaleta/bar*



14.c - plan mediu *tracking* circular *toaleta/bar*



14.d – plan mediu tracking circular *toaleta/bar*



14.e – plan mediu tracking circular *toaleta/bar*

Planul 14 aduce în cadru un profiler ubicuu și două sisteme descriptive distincte. O schemă generică comună le leagă și stabilește elementele comune corespondente. Schema dialogului față în față este structura abstractă comună. Sistemele descriptive sunt elaborate în diegeza toaletei și barului. În planul 14 personajul din centrul imaginii este în cadrul toaletei, dar continuă dialogul cu interlopii povestindu-le cum se simțea hăituit și terorizat de întâlnirea cu polițiștii din toaletă în timp ce avea ascunse droguri în geantă. Ceea ce spune personajul nu poate avea loc în toaletă iar cadrul în care e filmat personajul nu este cel al barului.

Imaginea hibrid din planul 14 aduce împreună elemente din cele două sisteme descriptive iar profilerii sunt fuzionați. Naratorul cinematic poate fi polițistul din bar care își imaginează scena toaletei cu ajutorul situației din bar (spectatorul vede ceea ce e în mintea naratorului) ori naratorul filmului care ne prezintă istoria polițistului utilizând elemente din cele două situații de comunicare alternative, barul și toaleta. Naratorul filmului ne poate relata la timpul trecut atât despre situația de comunicare din bar – în care polițistul nevinovat se simte încolțit de un grup de interlopi „animalizați" - cât și despre situația de confruntare din toaletă – în care un răufăcător vinovat de a ascunde ceva interzis se găsește în fața forțelor de ordine „animalizate". Formal trackingul circular reia profilarea din planul 01. Profilerul din 01 care „susținea" narațiunea povestitorului filmului se confundă cu profilerul din 14 care „susține" narațiunea povestitorului polițist din situația de comunicare a barului.

Ca să concluzionăm. Un spațiu generic schematic este comun celor două sisteme descriptive instanță ce elaborează mai în detaliu și cu inferențe specifice cele două scene sau situații. O profilare particulară fuzionează și profilul particular al fiecărei scene distincte. Acesta, virtual, este preluat alternativ de către un narator extra-diegetic (polițistul sau naratorul filmului) și/sau de către un povestitor (polițistul sau povestitorul filmului). Planul 14 *nu* poate reprezenta categoric concepția de realitate a interlopilor căci ar însemna deconspirarea falsului, dar slab poate fi și acest lucru. Ei își imaginează situația relatată cu ajutorul unor elemente din situația lor prezentă în bar.


15.a – plan general *toaleta*


15.b – plan general *toaleta*

Planurile 15 la 22 reiau narațiunea în regimul introdus în planul10, dar menținând active elementele cognitive definite în planurile 11-14.


16 – contraplan apropiat toaleta


17 – plan apropiat toaleta


18 – plan detaliu *match on action* toaleta


19 – plan apropiat toaleta; cadru în cadru

contraplan polițistul


20.a – plan apropiat *match on action*


20.b – plan apropiat panoramic


21 – plan apropiat detaliu toaleta


22 – plan detaliu toaleta

Suspense-ul și profilarea amenințării agresiv necunoscute afectiv relevante sunt profilate în crescendo până la planul 22. Planuril 21 și 22 profilează tocmai amenințarea ce produce teama ca element necunoscut ce se găsește în spatele personajului, off cadru.


23.a – contraplan apropiat panoramic lateral


23.b – contraplan apropiat panoramic lateral


23.c – contraplan apropiat panoramic

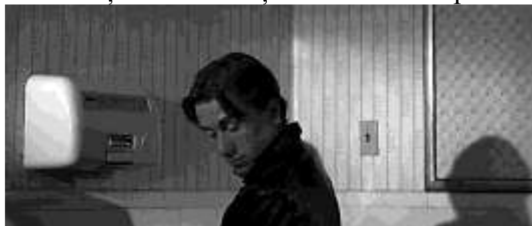

24 - plan apropiat

Panoramicul din planul 23 indică similaritatea privirii agresive a câinelui-om și reia trackingul asociat situației de comunicare „periculoase".


25 – plan detaliu


26 – contraplan apropiat

Planul 25 ține de detaliul metonimic care dezamorsează tensiunea. Spălatul mâinilor este formă de eliberare („a se spăla pe mâini” = a ieși dintr-o situație; vezi gestul lui Pilat din Pont). Detaliul corporal ține și de distanțarea de situația tensionată în profitul unui element corporal umanizant.



27 – plan mediu apropiat și ieșirea personajului din scenă toaleta



28 – contraplan mediu apropiat barul 1:14:04

Planurile 26 – 28 includ o ieșire din criză și o coda narativă. Protagonistul a terminat istoria povestită și a indicat că minciuna sa a reușit (atât la bar cât și la toaletă). El nu a fost prins și nici deconspirat de câinele – om. Protagonistul este profilat „sus” față de câinele off cadru în planul **27** iar spălatul mâinii dn planul **25** poate fi o ilustrație a expresiei englezești „*to get the upper hand*” (ceva de genul a avea mâna deasupra, a controla ori a domina o situație prin obținerea unei poziții mai puternice).

În rezumat

În figura 01. avem următoarele serii de simboluri. Seria N desemnează N_1=Povestitorul filmic, N_2=Naratorul cinematic și P_3=Profilerul expresiei principale. Fiecare are o concepție de realitate R_{N1}, R_{N2} și R_{N3}. X este experimentatorul desemnat ca X_1 din diegeza „barul” sau ca povestitorul. La rândul său acesta deschide o expresie cinematografică subordonată. X_1 este povestitorul polițist, X_2 este naratorul polițist și **X** este polițistul profilat din diegeza „toaleta”. P și **P** sunt cei doi profileri care sunt în superpoziție însă vor colapsa către o suită de tip N sau o suită de tip X. P îi permite naratorului cinematic (N) să profileze *direct* starea lui **X** din „toaleta” (reprezentat prin arcul care unește P de **P**) sau doar *indirect* profilarea lui X operată de către X_1/X_2 ca **P**. În primul caz N are acces direct la concepția de realitate R_{X3} iar în al doilea caz doar are acces la concepția de realitate a lui $R_{X1/2}$. Altfel spus N poate să reprezinte starea lui X din diegeza „toaleta” ca fiind propria sa concepție de realitate sau ca fiind doar concepția de realitate a „polițistului” din diegeza „barul” pe care el o citează, dar nu o îmbrățișează obligatoriu.

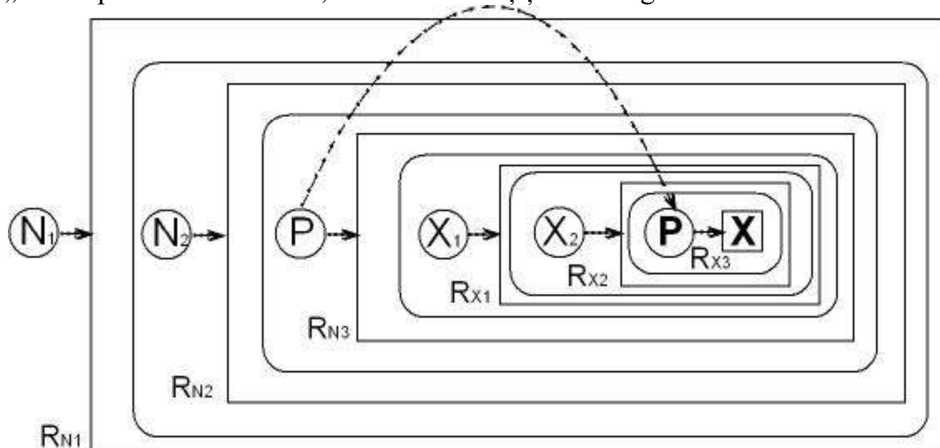


Fig.01

Un exemplu verbal apare în cazul verbelor presupoziționale de genul ”a ști” (*to know*)

(1) Sue **știe** că Marcus vine. / *Sue knows that Marcus is coming.*

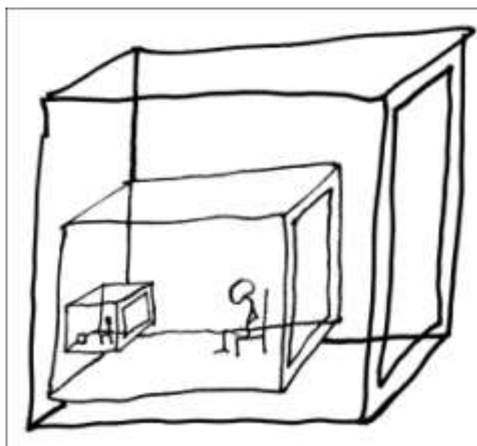
În (1) eu îți spun ceva despre ceea ce știu eu *și* despre ceea ce știe Sue (exemplu din Sweetser). Exemplul lui Langacker (2008:447) este:

(2) Jill era **sigură** că pisica mea era înfometată / *Jill was sure that my cat was hungry.*

Într-o primă interpretare vorbitorul spune că *Jill era sigură de ceva*, dar acel ceva este fals: pisica mea nu a fost niciodată înfometată. Vorbitorul relatează starea de credințe a lui Jill, dar nu îmbrățișează această concepție de realitate. Concepția sa de realitate e diferită de cea a lui Jill. În a doua interpretare vorbitorul are aceeași concepție de realitate ca și Jill și ne relatează că Jill a dobândit acces la această concepție de realitate: a descoperit că pisica mea era înfometată.

Profilarea cinematografică

O profilare vizual cinematografică (cadre și planuri în montaj) a unei scene activează un sistem descriptiv și impune totodată asupra acestuia o manieră particulară de acces sau configurare. Această profilare care reprezintă un aspect al unei scene instanțiază un tip schematic. Ea manifestă, imanent, o schemă a scenei rezultată din configurarea particulară a profilării. Dacă ne gândim la scena tip a spațiilor interioare din filmele lui Haneke putem identifica o schemă manifestată în mai multe instanțe (secvențe). Aceasta este rezultatul profilării particulare și nu se confundă cu sistemul descriptiv activat. Sistemul descriptiv ar fi /interiorul unei case/ și apare, de exemplu, în *The Seventh Continent* (1989), *Benny's Video* (1992), *71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls* (1994), *Funny Games* (1997) și *Cache* (2005). În acest interior se află un personaj și un televizor. Între containerul definit de încăperea în care se găsește personajul și containerul televizor o serie de analogii sunt propuse de profilarea cinematografică. Aceste analogii sugerează o serialitate a imbricărilor succesive de containere (ca într-o matroșcă sau, mai bine spus, ca într-un *tesseract* https://www.youtube.com/watch?v=5xN4DxdiFrs). Aceată reprezentare abstractă a succesiunii de spații incluse (ce pot fi la un moment dat și recursive) este schema generată de profilarea particulară. Scena finală din *The Seventh Continent* este prototip pentru această schemă.



O profilare a unei scene are și un conceptualizator. Acesta poate fi un experimentator, un profiler ori un narator extradiegetic sau extrafictional. Astfel o punere în scenă particulară, un decor expresionist ca în *Das Cabinet des Dr.Caligari* (1920) poate fi atribuit mai multor conceptualizatori pe care i-am definit ca fiind într-o stare de superpoziție. Aceștia pot fi, de o manieră colapsată și conform principiului de control, asociați alternativ cu acest decor. Astfel decorul este ”viziunea deformantă a protagonistului” sau experimentatorului fără ca această viziune să fie indicată ca fiind un punct de vedere optic (POV). Spectatorul vede pe ecran ceea ce vede și cum vede protagonistul. Viziunea decorului reprezintă totodată punctul de acces la concepția sa de realitate. În acest cadru de referință decorul diegetic este normal, dar noi nu avem acces decât la viziunea personajului asupra acestui decor. Alternativ decorul poate fi exclusiv obiectul viziunii unui profiler și astfel protagonistul, deși nebun, evoluează într-un decor normal însă noi nu avem acces decât la deformarea acestuia

realizată de către un profiler virtual. Deformarea decorului este o formă de ilustrare a concepției de realitate subiectivă deformată a protagonistului. Am putea spune că în acest caz deformarea nu caracterizează *viziunea* deformată a protagonistului (modul său de a percepe vizual) ci caracterizează deformarea modului său de a *concepe* lucrurile, patologia sa psihică în caracteristicile sale mentale. Totodată naratorul extradiegetic ficțional la rândul său poate asuma concepția de realitate a protagonistului (a experimentatorului) și o poate face vizibilă astfel. Și, în cele din urmă, deformarea profilmicului poate fi asociată intervenției povestitorului extraficțional. În măsura în care indicii de punere în scenă (ai profilmicului) pot fi integrați ca consemne de lectură ficțională atunci ei țin de concepția de realitate „distanțată" față de discursul naratorului cinematic. Decorul, din această perspectivă, este doar un indice al ficționalității narațiunii cinematice.

Aceste trăsături și indici evocă dispoziții afective care, pe de o parte, pot fi atribuite distal obiectiv (asupra obiectului reprezentat) sau pot fi atribuite proximal subiectiv (sunt trăsături ale experienței lumii diegetice). De exemplu pentru Carl Plantinga (2014: 142-149) dispoziția afectivă – înțeleasă ca o schemă cu ajutorul căreia avem experiența lumii ficționale - reprezintă o manieră de reprezentare sau de „corporalizare" a lumii diegetice ce aparține naratorului cinematografic.

Capitolul 11 - Conceptualizatorii și rolurile afective: companionii evocați

Afectele și rolurile narative

Afectele spectatorului de film pot fi ancorate de un nivel narativ sau altul. O poziționare afectivă a spectatorului poate opera la diverse nivele. Indici de afectivitate pot avea loc la nivelul ocurenței, la nivelul evaluării epistemice ori a celei modale. O evaluare modală permite o gradație continuă de stări afective mai implicate sau mai puțin implicate față de situația reprezentată. Afectele ce țin de expresiile principale pot avea ca obiect evaluarea unei expresii subordonate (a unei maniere de a vedea lucrurile sau a unei concepții de realitate) și pot fi clasificate ca meta-emoții. Cu titlu de ipoteză putem spune că experiența emoțiilor are loc la nivelele rolurilor narative și că subiectivitatea conceptualizatorilor reprezintă un companion necesar modulării afective a spectatorului. Experiența imersării într-o poziționare afectivă se susține pe asocierea spectatorului cu conceptualizatorul care poate conduce la o experiență a ocurenței, a conceptualizării punctului de referință (personajul) sau a conceptualizării extra-diegetice a naratorului ori extra-ficționale a povestitorului. Angajamentul cognitiv și emotiv se poate plasa în sfera ocurenței (a proceselor reprezentate, eventuri și situații), a relațiilor dintre conceptualizatori subiectivități (suspense-ul sau filme de mystery) care relatează un proces din diverse perspective epistemice, în sfera genului cinematografic (comedie sau dramă ori melodrama) și a perspectivei față de mesajul filmului (alegorie ori fabulă) ori față de stilistica filmului conceput ca artefact.

Keith Oatley vorbește de faptul că sentimentele sunt asociate unor credințe: căldurii umane și afectului îi sunt asociate încrederea; entuziasmului, speranța iar identificării empatetice îi este asociată credința într-un scop (fără de care ar apare alienarea culturală) (2000: 86). Stările emoționale sau sentimentele controlează resursele psihice iar emoția ori sentimentul angajează o persoană la un curs de acțiuni și la un set de credințe. Emoțiile pot fi văzute ca „amplificări ale unor sisteme motivaționale specifice astfel încât cineva poate controla comportamentul la un moment dat" iar o funcție importantă a emoțiilor este de a controla „prioritatea scopurilor" (86). Emoțiile pot fi „operatori de angajare" astfel încât o emoție angajează o persoană la o direcție de acțiune și la un anume set de credințe (86). Pentru Nico Frijda emoțiile sunt rezultatul credințelor. Emoțiile sunt tendințe de acțiune rezultate din evaluarea unei situații în relație cu preocupările individului. Emoțiile rezultă din cum crede „individul că este lumea, cum crede el că eventurile au fost generate și ce implicații ar avea ele" (Frijda, Manstead & Bem 2000:1). Frijda admite că există contexte în care emoțiile pot genera sau întări credințe deja existente. În contextele politice emoțiile stimulează acțiunea. Excitația emoțională e importantă în persuasiune. Emoțiile sunt „primii candidați pentru a transforma un individ care gândește într-un actor" (6). Construalul cinematografic elaborează angajamentul afectiv al personajului și al spectatorului (bazat pe simpatie, simularea empatică sau angajament narativ în simularea eventului). Dacă emoția este un „construal bazat pe preocupare" (*concern based construal*) și dacă spectatorul se angajează în narațiunea audiovizuală cu ajutorul „supunerii față de un personaj" și se investește în narațiune cu ajutorul unei preocupări atunci „construalul pe care îl are spectatorul despre evoluția situației narativ bazată pe preocupări și dorințe dă naștere emoției" (Plantinga 2013:105-6). Discursul filmic este un aranjament de elemente care solicită afectul – imagini, sunete, supunerea la punctul de vedere al personajului și simpatia față de eventurile din poveste. Un element important este punctul de vedere al unui narator care determină o reacție emoțională (109). Construalul cinematografic este un „dispozitiv atențional" ce construiește scenele sub aspectul lor de evaluări ale situației (vezi Carroll 2008, 2013, 2014). Aspectul profilat al unui event traduce o evaluare a situației.

Astfel contextul epistemic al unui conceptualizator ce încorporează un rol narativ determină schematic elaborarea unui afect. Dacă, conform teoriei lui Frijda, emoția este generată de evaluarea cognitivă a situației în funcție de preocuparea curentă atunci profilarea cinematografică va genera stări afective spectatorului care are o empatie / simpatie față de personajul filmic. Contextul epistemic al rolului narativ ancorează evaluarea situației reprezentate pe ecran via punctul de referință personaj. POV reprezintă o elaborare ce reprezintă evaluarea situației la modul în care personajul o realizează. Empatia este modul de relaționare dintre spectator și personaj. Naratorul, pe de altă parte, introduce o secundă evaluare schematică pe care indicii și construalul de pe ecran o vor elabora mai în detaliu. Să reamintim că e-site-ul prezent schematic în concepția conceptualizatorului narator reprezintă un modificator față de centrul de profilare prezent în elaborarea construal de pe ecran. Atitudinea corespondentă ar fi cea de simpatie față de personajul cinematografic. Astfel rolurile narative sunt modificatori și reprezentări schematice al unor evaluări cognitive ce suscită emoția în funcție de scopurile și preocupările pe care le înțelege și simulează spectatorul. Nu toate preocupările sunt asociate destinului personajului. O serie de preocupări sunt legate și de narațiunea sau diegeza în sine ori de „calitatea” artefactului filmic.

Carl Plantinga vorbește despre nivelele de situare ale emoțiilor (2009a, 2009b, 2013). El propune o diferențiere între **emoțiile directe** (legate de sau au ca obiect narațiunea, fără interes în personaj: curiozitate, suspense, anticipare, supriză), **emoțiile de tip simpatie / antipatie** (ce au ca obiect scopurile și preocupările personajelor: compasiune, milă, admirație și dezgust socio-moral ori dispreț), **emoțiile de tip artefact** (au ca obiect artefactul film de genul admirație, fascinație, amuzament, dispreț sau nerăbdare) și **meta-emoțiile** (orientate către răspunsul propriu sau al ceilorlalți spectatori și sunt de genul mândrie, rușine, vină și dispreț) (Plantinga 2009:242). În 2009 Plantinga reia această tipologie și distinge (2009:69; 2013:96): emoțiile **globale** (ca anticiparea, suspense, curiozitatea, interesul); **locale** (scurte și mai intense de genul supriza, dezgustul, excitarea, relaxarea); **directe** (care au ca obiect conținutul narativ și desfășurarea sa: curiozitatea, suspense, surpriza); **de simpatie** (au ca obiect preocupările, scopurile și starea personajelor: compasiunea, mila, admirarea sau fericirea); **meta-emoțiile** (au ca obiect reacția spectatorului sau reacțiile altor spectatori: mândria, vina, rușinea, disprețul, surpriza); **ficționale** (au ca obiect un element din lumea ficțională) și **artefact** (au ca obiect filmul ca și artefact: admirația, fascinația, gratitudinea, disprețul, furia sau nerăbdarea) (Plantinga 2013:96).

TABLE 5.1

Types of viewer emotions at the movies

Global Long-lasting emotions, spanning significant portions of the running time of a film. Examples: anticipation, suspense, curiosity, interest.

Local Brief in duration, often more intense than global emotions. Examples: startle, surprise, disgust, elation, excitement.

Direct Take as their object the narrative content and its unfolding. Examples: curiosity, suspense, anticipation, surprise, startle.

Sympathetic Take as their object the concerns, goals, and well-being of characters. Examples: compassion, pity, admiration, happiness.

Meta-emotions Take as their object the spectator's own responses or the responses of other spectators. Examples: pride, guilt, shame, curiosity, disdain, surprise.

Fiction Take as their object some element of the film's fictional world. Examples: widely varied.

Artifact Take as their object the film as a constructed artifact. Examples: admiration, fascination, gratitude, amusement, disdain, anger, impatience.

Abordarea lui Plantinga ține de un **realism condițional**. Realism în măsura în care „spectatorul reacționează la lumea ficțională – eventuri narative - așa cum răspunde în viața reală; percepe și răspunde condiționat la stimulii din lumea ficțională ca în viața reală” (Plantinga 2009:239-40). Realism în măsura in care avem *mimic real-world responses*. Condițional în sensul că spectatorul știe că are în față o ficțiune. Condiționat în sensul că spectatorul știe că obiectul este mediat – narațiunea este un construct mediat. (”condiționat și alterat de cunoașterea implicită a naturii instituționale a filmului și altor instituții ale ficțiunii”) (Plantinga 2009:241).

Pentru un cercetător ca Ed Tan starea de pregătire pentru o acțiune este virtuală (adică o reprezentare imaginară a acțiunii sau o stare imaginată a acțiunii dorite, o reprezentare mentală a ceea ce individul ar dori să facă care este contemplată și nu executată). La cinema spectatorul totuși face ceva și anume acțiunea de a vedea cu „atenție și interes” (ceea ce implică activități de genul generării de inferențe și imaginarea unor lucruri) iar o „decizie de a vedea sau de a nu vedea un event în film este o acțiune din partea privitorului” (Tan 2014:109). Interesul este o tendință de acțiune și totodată este emoția suscitată de experiența filmului narativ. Intensitatea interesului este, pentru Tan, *angajarea* (engagement) iar tendința de acțiune reprezintă dorința de a vedea și a ști mai mult (Tan 2014:109). Tendința de acțiune poate fi angajată sau detașată în măsura în care este focalizată asupra evenimentelor reprezentate narativ (*story events*) sau când se concentrează asupra prezentării expresive cinematografice (*filmic events*), „părți sau aspecte ale filmului ca un artefact și nu ca o lume imaginată”. Astfel interesul pentru evenimentelor poveștii este angajat iar interesul pentru evenimentele filmice este detașat.

Empatia și simpatia cinematografică

Studiul cercetătorului Ed Tan ”The Empathic Animal Meets the Inquisitive Animal in the Cinema: Notes on a Psychocinematics of Mind Reading” (2013) aduce câteva distincții și clarificări noțiunilor utilizate

pornind de la întrebarea asupra gradului în care empatia spectatorului cu personajele filmului este un process automat și în ce măsură acesta poate exercita un control conștient și voluntar (337). Empatia poate fi definită ca o reacție afectivă evaluată ca o simțire cu sau pentru un individ ca reacție la circumstanțe emoționale, expresii și acțiuni percepute la altul (338). Empatia oferă un acces direct la un altul, un „sine străin" permițând un ecou al experiențelor celuilalt în noi înșine, dar implică și o „proiecție" a simțămintelor noastre în celălalt. Putem indentifica ceea ce altcineva gândește și simte și putem reacționa cu o emoție apropriată sau putem răspunde cu emoții proprii ce pot fi mai mult sau mai puțin izomorfe cu cele ale celuilalt. Astfel, în rezumat, empatia permite recepția sau deschiderea la experiențele altuia, obținerea unei reprezentări care se potrivește cu cea a celuilalt ce va fi „proiectată" și reacția de răspuns cu o emoție proprie care poate fi mai mult sau mai puțin izomorfă cu a celuilalt.

Pentru Tan avem o distincție între **empatie** ce presupune o serie de operații cognitive care duc la o stare conștientă despre cum ar fi să experimentezi o situație stând în locul personajului și **emoția empatică** ce presupune o emoție. Empatia reprezintă o cogniție iar emoția empatică afectivă presupune cogniția inițială. Empatia poate fi facilitată de procese afective suscitate de film (339). Emoțiile sunt născute din evaluarea situației sau eventului care le solicită. Tristețea implică evaluarea pierderii suferite și care nu mai poate fi recuperată, temerea este un răspuns la o amenințare pe care nu o poți controla iar mândria este emoția suscitată de sucesul atribuit propriilor acțiuni, eforturi sau merite. Evaluările sunt prestructurate de regizor care reprezintă anumiți indici proeminenți. Emoția empatică are ca obiect simțămintele unei alte persoane sau situația în care se află. Situația celuilalt este experimentată din perspectiva acestuia. O evaluare emoțională empatică include evaluarea emoțională a celuilalt a situației sale. Dacă mi-e milă de cineva evaluarea situației care dă naștere milei cuprinde și evaluarea unei pierderi care nu mai poate fi recuperată din perspectiva evaluativă a celuilalt (339).

Simpatia este o subcategorie a emoției empatice. O reacție față de personajele ficționale poate fi pozitivă – simpatie, compasiune, admirație – sau negativă de genul furiei, disprețului ori temerii. La prima vedere este vorba de recunoașterea unei vieți interioare formate din dorințe, preocupări și nevoi. Pentru Tan simpatia este o emoție „bazată pe cât de tare placi pe cineva și este caracterizată de o tendință de acțiune de a fi cu celalalt și de a-l susține" (340). Simpatia implică dorința de a-i ușura personajului suferința. Acest lucru implică recunoașterea suferinței, dar nu are nevoie întotdeauna de o adâncă sau extinsă reprezentare a stărilor interne ale celeilalte persoane. Este de notat că perspectiva spectatorului nu coincide complet cu cea a personajului. Narațiunea creează mereu o diferență de informație. Spectatorul poate înțelege, dar nu poate avea preocupările izomorfe de o manieră literală cu personajul (343). Emoțiile empatice sunt duale în măsura în care aprecierea și semnificația unei situații este experimentată de observator și de cel observat.

Nivelul 1. Oamenii sunt programați să tindă spre exteriorul social (altruism, ajutorare, cooperare, încredere și luarea unei perspective externe). Mecanismul de empatie și altruism funcționează în interiorul grupului și este non-empatic cu competitorii (344). Baza neuronală a empatiei automate este **rezonanța**. PAM este un mecanism de cuplare a percepției cu acțiunea ce combină percepția acțiunii altora cu percepția propriilor acțiuni ceea ce oferă reprezentări comune observatorului și observatului. Mecanismul PAM oferă reprezentări corporale (*embodied representations*) care nu sunt propoziționale sau simbolice ci legate de conștiința corpului și mișcărilor sale. Este o formă de empatie de rezonanță (*resonance empathy*). Un circuit neuronal suport este format din neuronii oglindă. Mecanismul face să intre în rezonanță activitățile observatorului cu viața internă a observatului. Sistemul poate să înțeleagă intențiile din spatele acțiunilor percepute ca parte a unui proces neafectat de influențe top down. Sistemul de simulare poate fi înțeles ca un mecanism de evaluare automată a ceea ce reprezintă situația pentru cel care e observat astfel contribuind de o manieră globală la generarea emoțiilor empatice (345). „Filmele activează sistemul de reprezentare a acțiunii în aceeași manieră ca eventurile reale" (346). Alte circuite ajută la a integra acțiunile, intențiile și stările emoționale ale observatului într-o reprezentare corporală mai elaborată care *include atît punctul de vedere al protagonistului cât și punctul de vedere de conștiință al privitorului* (348). Observăm aici o similaritate cu planurile construite din amalgamul a două puncte de vedere de tipul *deferred viewing*. Cu titlul de ipoteză sistemul limbic și amigdala reacționează la percepția unor elemente exterioare care evocă o amenințare

potențială înainte de recunoașterea unei acțiuni. Participanți cu afecțiuni ori leziuni la circuitul amigdalei au văzut pe ecran figuri geometrice în mișcare în filmul lui Heider și Simmel (1944) iar subiecții care nu aveau asemenea leziuni au văzut agenți cu intenții, credințe și stări emoționale. Filmul – în contrast cu cotidianul – aduce, după Tan familiaritea cu acțiunile reprezentate, similaritatea dintre spectator și protagonistul filmului și proeminența dată indicilor. De exemplu dimensiunea cadrului (plan detaliu al elementului de subliniat) și cadrarea pe indicii relevanți ori utilizarea unghiurilor de cadrare prototip (sistemul de continuitate) par optimale pentru detectarea și recunoașterea rapidă. Elementele de cinematografie selectează detaliile mișcărilor care trădează intenții și durate și cadrări care se potrivesc ușor cu cerința de recunoștere a mișcării. Selecția și emfaza sunt mai importante pentru relevanță decât mișcarea completă a unei acțiuni. Exagerarea parametrilor unei mișcări este mai eficientă pentru potențarea emoției (349). În acest context putem vorbi de superstimuli și de „hiperexpresia" emoțiilor evocate de mișcări faciale și corporale pentru a facilita apariția rezonanței. Rezonanța ne permite să simțim corporal ceea ce face un personaj, dar imitația actuală este inhibată. Pe de altă parte rezonanța – în funcție de cerințe – poate să fie mai mult sau mai puțin procesată și conștient.

La nivel narativ schemele narative și acțiunile servesc drept liant pentru înțelegerea unor secvențe de planuri discontinue în care pot să nu apară figuri umane recognoscibile și pot suscita empatia. Astfel pentru Tan a identifica scheme de schimburi interpersonale și narative nu este un proces automat ci are nevoie de un efort voluntar oricât de minim (351).

Nivelul 2. Experiența individuală a spectatorului îi permite să construiască o citire a minții celuilalt de o manieră mai detaliată și mai elaborată. Procese de inferență socială, rațiune, introspecție și imaginație sunt implicate în ceea ce se poate numi **imaginație empatică** sau interpretare de tipul jocului unui rol (***enactment***). Imaginația empatică are nevoie de o teorie a minții (TOM), i.e. un ansamblu de cunoștințe generale despre alte minți și oameni situați în contextul lor particular și social, și implică o introspecție conștientă (353). Pentru Tan cu ajutorul teoriei minții putem ***teoretiza*** sau putem ***simula*** prin imaginarea a ce ar fi dacă am fi în situația celuilalt. Simularea utilizează un model produs de experiența proprie. Teoretizarea și simularea permit continuitatea obținută din fragmentele de informații de pe ecran, permit creearea unei construcții elaborate a subiectivității personajului și permit o reprezentare multietajată a unui ansamblu de puncte de vedere asupra unei situații. Reflecții conștiente de tip TOM servesc la a construi acte imaginare de genul planificării și repetiției interacțiunilor cu alții. În narațiunile cinematografice axate pe o dominantă de acțiune reflecția asupra semnificației situațiilor din perspectiva protagonistului care se înfruntă cu „realitatea" situațiilor pe care le cunoaște privitorul adâncește emoțiile empatice cum ar fi compasiunea (354). Emoțiile așteptate ale protagonistului vor fi teoretizate și simulate. Prin menținerea unor perspective diferite asupra unui event sau credință narațiunea creează curiozitatea și tensiunea privitorului și menține în alertă interesul spectatorului (355).

Nivelul 3. Explicarea unui comportament observat ține de ceea ce Tan numește **lectura minții** (*mind reading*) în care spectatorul face uz de teorii de bun simț (355). Se poate identifica o „teorie despre întrebarea de ce se petrece ceva" (*theory of wondering why*) în care observatorul este conștient de ocurența unui event care comportă o lipsă de explicație și apoi consideră absența explicației relevantă. Spectatorul construiește o explicație a acțiunilor dotate cu intenții în care rațiunile sunt cauzele, o istorie cauzală a rațiunilor care funcționează ca un fundal pentru înțelegere și circumstanțele facilitante care au concurat ca intențiile să devină acțiuni dotate cu succes. În lipsa unor explicații auctoriale spectatorul este invitat să reflecteze conștient asupra rațiunilor și personalităților care se află în spatele acțiunilor și contextelor sociale care pot genera o serie de comportamente. Filme de personaj cum ar fi *Le Gamin au Velo* (Dardenne & Dardenne, 2011) utilizează elipsa unei explicații de comportament pentru a provoca o reacție de căutare a unei explicații. Stilul naturalist al filmului orientează investigația explicativă activă și conștientă către o zonă de rațiuni sociale. Tan indică faptul că „dramele social realiste ca *Le gamin* invită spectatorul la reflecții asupra societății în general" (357). La acest nivel imaginația joacă un rol crucial; un element esențial pentru empatia în film. Jocul unui rol – *enactment* – implică **imaginația** care poate fi înțeleasă ca „o imaginare personală focalizată pe celălalt". O asemenea reflecție și empatie ajută la înțelegerea lumii sociale și nișele sale subculturale și permite deliberări conștiente despre necesitatea și moralitatea unor acțiuni și comportamente. Explicația acestui tip de interes ține

de natura curiozității umane care caută activități și experiențe care nu sunt direct funcționale ci servesc la dezvoltarea altor forme de adaptare. La Panksepp (1998:144) circuitul de căutare (*SEEK*) este și un circuit emoțional. Angajamentul în artă, pentru Tan, reprezintă ocazia satisfăcătoare psihic pentru spectator de a exersa și organiza aptitudini în ocazii imaginate sau ficționale față de cele reale care ar putea fi prea periculoase sau rare. Empatia este o formă de adaptare iar divertismentul și arta oferă un câmp de explorare și joc pentru exerciții ale empatiei. Acest exercițiu „gratuit" este înrudit cu sistemul de joc (*PLAY* la Panksepp). Jocul cu celălalt ține de domeniul comunicării cu partenerul. Simulările ficționale au loc și funcționează în mintea emoțională. În condițiile spectacolului informația este abstractizată, simplificată și comprimată ceea ce face mai atractive simulările (359). Empatia este astfel o adaptare care are nevoie de o activitate de organizare. Structurile narative și stilistice cu elipse provoacă interesul pentru că sunt și pretexte pentru căutarea unei motivații intrinsece mai „adânci" ce nu pot fi identificate doar în termenii stimulusului (360). Acest tip de bucurie ține de apreciere. Intensitatea interesului sau excitației emoționale dă sentimentul de „viu" și „activ" (360).

Genurile de film conțin diferite paterne de suscitare a emoției ori „norme" de reglare a gradului de empatie (362). Și în cele din urmă Tan se întreabă care din cele două atracții către film este primordială: empatizarea cu personajele sau experiența unei alte realități. Astfel „eventurile, decorurile și oamenii de pe ecran câștigă în interes și „adevăr" în măsura în care le recunoștem ca fiind viziuni consistente și convingătoare ale *altuia*. Acesta poate fi un personaj sau un narator situat în sau în afara lumii poveștii ori un realizator din lumea exterioară. Se duce animalul social la film pentru a vedea cum compatrioții săi văd lumea?" (362).

Companionul evocat

Această poziție teoretică se poate compara cu observațiile lui Daniel Stern (1998) pentru care sinele cuprinde și o poziționare cu un **companion evocat**, un însoțitor imaginar permanent și constitutiv al sinelui dea lungul vieții. Un companion evocat apare atunci când infantul "este cu" (*being with*) cu un „altul auto-regulator ce ia forma unei memorii activate a unor eventuri prototip trăite" (114). Experiența de acum include prezența (în și în afara conștiinței) a unui companion evocat (114). **Companionul evocat** este format din memorii prototip (reprezentări de interacțiuni și format de memoria episodică) și are rol de ghid în măsura în care trecutul formează așteptări pentru prezent și pentru viitor (115). Când copilul întâlnește o parte sau un atribut al unui episod trăit, celelalte atribute ale acestui **episod generalizat** (**RIG**) vor fi activate (118). Un companion evocat este istoria unor relații specifice sau memoria prototip a mai multor tipuri de relații cu mama (118). Infantul este aproape continuu cu un companion – real sau evocat – format din memoria experiențelor din trecut cu sine și cu altul în contexte exploratorii. Infantul este însoțit de companioni evocați din mai multe RIG care operează la diverse nivele de activare și conștientizare (118). Companionul evocat poate fi experiența subiectivă a unui event observabil (119). Un obiect poate fi impregnat cu atribute (acțiuni, mișcări, afecte vitale) de persoană. Obiectul devine o persoană-lucru cu rol auto-regulator căci poate altera experiența de sine. Are proprietăți invariante ale celor două entități (caracteristici de persoane și de obiect) miracolul unui obiect personificat constă într-un efort de construcție cu succes; este un succes de integrare (122-123) (v și Deaca 2013:207-210). Companionul evocat este deseori o formă de scenariu de act de vorbire schematic care ne însoțește în situațiile cotidiene de viață și care deseori intră în contradicție cu opiniile imediate pe care le avem despre o situație dată. Companionul evocat este similar cu „îngerul" care ne șoptește ceva la ureche din când în când sau, în formele patologice, cu vocile schizofreniei. Companionul evocat are forma unei prezențe subiective de fundal ce însoțește eul în permanență. El este „uitat", dar revine sub forma mai concretă a monologului interior. Nivelele narative instanțiază și elaborează această entitate subiectivă necesară conceptualizării. La film spectatorul își abandonează propriul companion evocat în favoarea unor nivele

narative care instanțiază (dau „corp"), ghidează și controlează modulațiile pe care acesta le produce. Spectatorul se lasă „purtat" de această instanță narativă care controlează ocurențele și diegeza de pe ecran.

Pentru un cercetător ca Monika Suckfull (2013) spectatorul are diverse moduri de receptare emotivă a filmului. Impactul lor emoțional se traduce sub forma unor strategii de cogniție pe care noi aici o considerăm a fi acest companion evocat. Unii spectatori pot avea emoții puternice suscitate de eventul reprezentat iar alții de jocul actorilor. Implicarea afectivă, în modelul emoțional prezentat de ea, ține de o implicare de ego (comparația dintre conținutul filmului și viața proprie a spectatorului), o implicare socială (o comparație a sinelui cu personajele din film) și de o implicare cu diegeza, pe de o parte, și cu emoțiile proprii, pe de altă parte (320). Deasemenea spectatorul, pentru Suckfull, poate „divaga" asupra versiunilor posibile ale istoriei relatate sau poate reflecta asupra modului în care a fost realizat filmul artefact. Disocierea între aceste paliere sau roluri emotive devine evidentă în reacția spectatorilor care sunt triști în experiența unei istorii tragice deși se bucură de această experiență. Emoția ține de evaluarea unui event iar, în perspectiva adoptată aici, evaluarea este realizată de un conceptualizator. Conceptualizatorul unui palier cognitiv (experimentator, profiler, narator sau povestitor) evaluează dintr-o perspectivă diferită un event sau o scenă reprezentată. Evaluarea nu este o acțiune simplă ci depinde de evaluarea eventului provocator și implică etape de genul: (1) verificarea relevanței eventului pentru individ sau grupul social din care face parte; (2) evaluarea posibilelor implicații ale eventului pentru starea sau pentru scopurile individului; (3) evaluarea posibilității de a „controla" eventul – cum poate controla consecințele eventului și cum se poate adapta la ele și (4) evaluarea semnificației normative a eventului (Scherer apud Suckfull, 326). Evaluarea eventului este realizată din punctul de vedere al companionului afectiv, conceptualizatorul fiecărui nivel în parte. Astfel pentru experimentator eventul este diegetic, pentru profiler el ține de o ancorare diegetică, pentru narator evaluarea este extra-diegetică (morala fabulei) iar pentru povestitor evaluarea ține de o atitudine față de produsul artefact (relevanța și morala actului de a povesti ceva). Suckfull se concentrează asupra exemplelor de re-evaluare a intensității emoționale provocate de eventul reprezentat. Un spectator poate micșora impactul negativ emoțional prin re-evaluarea unei scene violente dintr-un film horror ca fiind „o idee interesantă a unui regizor" (327). Ea enumerează o serie de strategii ale spectatorului de ieșire din emoția negativă imersată (327-328). Reglarea prin re-evaluare este o parte integrantă a emoției (328). Meta-emoțiile de acest gen intervin atunci când spectatorul recontextualizează stimuli: nu mai este imersat în eventul / scena de violență ci este în sala de cinema în fața unui artefact film. Trecerea de la un mod de recepție la altul este o formă de câștigare a controlului prin schimbarea cognitivă (328). Acest mecanism ține, pentru perspectiva studiului prezent, de evaluarea eventului din punctul de vedere al unui rol narativ, conceptualizatorul devenit companion afectiv ce aplică funcția ciclului de control asupra emoției suscitate de un palier sau altul.

Câteodată, în film, companionul ia forma unui narator personaj ce poate fi deviant sau incorect. Altfel spus informațiile pe care le prezintă naratorul nu sunt fiabile și pot fi produsul imaginației sale. De exemplu în filme ca *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) sau *The Sixth Sense* (M. Night Shyamalan, 1999) pentru a cita doar acestea dinr-o lungă serie de filme *puzzle* (vezi Stewart Garrett, 2007 și Deaca, 2013 a) spectatorul crede că narațiunea este disociată de punctul de referință conceptual al personajului până la finalul filmului.

Volker Ferenz vorbește de **naratori pseudo-diegetici,** adică personaje-naratori care preiau filmul și, la final, sunt deconspirați ca ghizi mincinoși ai ficțiunii *The Usual Suspects* (Bryan Singer, 1995), *Fight Club* (David Fincher, 1999) și *Memento* (Christopher Nolan, 2000) (2009: 257-286). Aceștia produc incongruități textuale și dificultăți referențiale. Narațiunea nedemnă de încredere prezintă discrepanțe care sunt puse pe seama unui personaj-narator descris ca mincinos iar narațiunea nedemnă de încredere se considerată un caz de „ironie dramatică". Narațiunea expresiei subordonate este pentru Ferenz o „narațiune pseudo-diegetică" (263). Proximitatea spectatorului de experiența mentală a unui personaj ce joacă rolul de narator ține, pentru Ferenz, de un angajament emoțional mai puternic (266-267). Simpatia noastră pentru un personaj-nartor este pusă sub semnul întrebării în mare parte de cum și când aflăm de faptul că acest narator este nedemn de încredere. Spectatorii fac un efort cognitiv să recupereze narațiunea „adevărată", corectă, pentru a rezolva perspectiva falsă, limitată sau distorsionată a personajului. Deși știm că personajul e deviant totuși urmărim cu interes motivațiile și articulațiile devierii sale. Ne apropiem de personajul principal de această manieră. Avem

experiența unei forme de angajare cu personajul moral dubios. De exemplu în *American Psycho* (Mary Harron, 2000) aflăm la finalul filmului că personajul este nebun și că ceea ce am văzut până atunci este doar o invenție a personajului; o reprezentare a dorințelor sale. Spectatorul apreciază faptul că a avut acces la lumea mentală a unei persoane bolnave. Acest tip de narațiune evocă reacții emoționale mai puternice din partea spectatorilor decât narațiunile la modul impersonal (269). Spectatorii au la final satisfacția de a fi înțeles și deconspirat un personaj „mincinos". Spectatorii au sentimentul de a controla filmul într-o măsură mai mare. Pe de altă parte avem o reacție de subordonare perversă (*perverse allegiances*) și avem o parte de plăcere derivată din simpatizarea cu un personaj ale cărui norme și valori le-am găsi respingătoare în lumea naturală (269). Spectatorul are deasemenea de procesat ridicolul sau caracterul satiric al filmului. De această manieră spectatorul descoperă nivelul extraficțional al filmului „produs" de naratorul diegetic. Sau, altfel spus, el descoperă un nou nivel narativ extra-diegetic față de primul în care atitudinea extra-ficțională contează. Lumea din film (a personajului mincinos) este judecată din perspectiva punctului de acces reprezentat de acest nou nivel narativ care are intenția de a ghida spectatorul în deconspirarea minciunii inerente lumii diegetice a personajului mincinos (spectatorul *overrules the unreliable character-narrator's stance*). Această distanțare îi cere spectatorului să abordeze o poziție etică și să aplice un cadru de referință personal asupra faptelor reprezentate. Totodată prezența unui narator „mincinos" sau care dă informațiile distorsionat asupra diegezei îi permite naratorului supraordonat al filmului și povestitorului să rămână în fundal și să aducă indicii unui act discursiv care-l contrazice pe cel al naratorului diegetic mincinos. Astfel realizatorul unui film poate face – din „interior" – satira unor acte și comportamente. Spectatorul de multe ori nu are nici acești indici, dar poate produce acest scenariu de act de vorbire din proprie inițiativă. Ca un mod de lectură. Pentru Ferenz satira este „deseori un produs colateral al strategiei narative a narațiunii de neîncredere" (274). Acest mecanism de ironie produce un scepticism epistemologic: "narațiunile mincinoase vor îndemna privitorii să-și revizuiască cadrele de referință convențional ce privesc filmul, ale persoane și pe ei înșiși" (280). Acest tip de narațiune ne invită să reflectăm asupra credințelor noastre înrădăcinate și prejudecățile învățate pe care, pe de o parte, le aplicăm ca să înțelegem filmul, dar pe care, pe de altă parte, avem a le reconsidera. Pentru Ferenz, din nou, această strategie narativă este o metaforă a condiției umane în care naratorii mincinoși „nu mai sunt necesar percepuți ca devianți" (282) ci, am spune, ca instigatori ai analizei prejudecăților de gândire și comportament.

Cinematograful ca o empatică „minte extinsă"

Putem lua în considerație o serie de observații ce privesc prezența modului metaforic și în cazul fenomenelor corporale non-verbale. Sinestezia le provoacă unor subiecți o asociere puternică între două conceptualizări din modalități / domenii senzoriale diferite. De exemplu, la auzul unei cifre subiectul vede o culoare (e.g. la cifra 3 se activează puternic culoarea roșie) sau, în alte experiențe, la un input auditiv îi provoacă subiectului o conceptualizare gustativă. Două arii corticale sunt „excesiv conectate" ceea ce provoacă o co-activare (aria cromatică este adiacentă ariei dedicate procesării culorilor) (Ramachandran). Această coactivare este o instanță a modului de procesare metaforic. Deasemenea căldura unei cești le-a provocat subiecților o reacție favorabil „caldă" față de alții (Hilpert). Astfel descoperim un nivel de mod metaforic non-verbal. Acest mod ține sau poate fi o instanță a ciclului de control (Langacker). Între cele două arii corticale are loc o concurență și o relație de dominare ce duce la o evocare a uneia în prezența ocurenței alteia care o „controlează".

Un exemplu menționat de Ramachandran ține de o disfuncție a acestei relații de control. Pacientul nu are asociată o emoție la vizualizarea mamei sale și nu poate recunoște persoana din față ca fiind mama sa. El realizează că persoana arată ca mama sa, dar consideră cu toate acestea că are în fața sa un impostor. Un alt exemplu ne aduce în atenție o altă manifestare a modului metaforic de a înțelege lucrurile. Astfel, pentru Ramachandran (2011: 101) relația empatică cu cineva ia naștere atunci când subiectul adoptă punctul de vedere al persoanei pe care o observă cu ajutorul neuronilor oglindă. În acest caz totuși subiectul nu fuzionează

indistinct propria experiență de cea a altuia. Empatia este astfel o formă de mimică a comportamentului altuia în care identificarea indistinctă este inhibată. Inhibiția are loc prin feedback-ul proprioceptorilor corporali ai subiectului ce-i indică acestuia că ceea se petrece în exterior este doar în exterior și nu și în interiorul corpului subiectului. Pentru Ramachandran acest fenomen ține de mecanismul metaforei.

Ramachandran consideră că există nivele de conștiință și de credință (*belief*). Cei care „simt" în brațul amputat (*phantom limb*) au, în laborator, imaginea în oglindă a brațului existent pe care îl proiectează ca fiind brațul inexistent. Deși – la un nivel de conștiință – pacienții *știu* că brațul din oglindă nu e real la un alt nivel ei *ignoră* această informație (*belief*). Un nivel de conștiință devine dominant și controlează un nivel de conștiință ce deține o altă informație. Filmul, în această perspectivă, este un fel de "braț fantomă" în măsura în care, la cinema, știu că sunt în fața unui artefact cinematografic, o ficțiune, dar totuși mă las purtat de o „dorință de ficțiune" mai puternică (Christian Metz, Roger Odin). „Dorința de ficțiune" la care se referă Metz este similară cu cea a „**curgerii**" (*Flow*) în care apare o „pierdere a sentimentului de conștiință de sine prin fuziunea acțiunii și conștiinței de sine" ce caracterizează stările de creativitate (vezi lucrările lui Mihaly Csikszentmihalyi, 1997: 111, 2008: 48 sq, apud Ramachandran 2011: 222-230) [129] . Cele două poziții sunt concurente și variază în timpul unui film. Ele însă sunt simptomul existenței unor nivele de credințe și de conștiință. Vedem aici o manifestare a rolurilor narative ce corespund acestor nivele de conștiință aflate în competiție.

Prezența unor zone de conștiință aflate în concurență și în relație de cooperare / dominare apare și în lucrările lui Antonio Damasio (2010) ori David Chalmers (2011, 2014) despre conștiință. Ipoteza pe care o susținem aici este că aceste nivele de conștiință se manifestă în discursul narativ cinematografic sub forma conceptualizatorilor. Conceptualizatorii instanțiază nivele de conștiință. Ele apar sub aspectul ocurenței, nivelului epistemic de profilare și narativ precum și discursiv. Relațiile internivele se manifestă sub forma ciclului de control și a inhibiției. Conștiința se manifestă ca un sentiment de cunoaștere a obiectului asociat unui fenomen atențional (Damasio 2010: 129 sq, 155). Conștiința este o formă de simț al posesiei, un sentiment al angajamentului cu obiectul (*object related emotional response*) (*feeling of knowing the object*). Obiectului aflat în zona de control a conștiinței îi corespunde un simțământ (*feeling*) manifestat ca subiectivitate a conceptualizatorului. Un afect manifestat ca simțământ atașat percepției îi conferă acesteia din urmă calitatea de fenomen conștient. Pentru a nu fi un obiect „impostor" imaginea cinematografică are o evocare afectivă asociată. Obiectului perceput îi corespunde un conceptualizator emoțional ce modulează simțirea inerentă conștiinței. Dar nu vrem să afirmăm că nivelele există în superpoziție ci că doar unul este activ la un moment dat pentru spectator. Ele reprezintă zone atractor sau paliere la care se poate formula o construcție conceptuală și de afect de conștiință, dar nu pot fi accesate în simultan. Pe de altă parte simțământul inerent conștiinței este „captat" și modulat de un afect empatic provocat de simulările de pe ecranul cinematografic. Spectatorul, ca în activitățile care provoacă sentimentul de „flow", își pierde sentimentul de conștiință de sine (de monitorizare a eului: „sunt conștient de conștiința mea") dar, metaforic, câștigă faptul că, empatic, un afect sursă dă formă sentimentului propriu țintă.

Filmul, ca o formă de „minte extinsă" obținută cu ajutorul obiectelor externe corpului ce extind funcțiile mentale (Chalmers – *extended mind*), pune în scenă pe ecran relațiile dintre nivele de conștiință ori conceptualizatori și îi permite spectatorului să se „imerseze" în această curgere afectivă. Filmul ar fi dramatizarea exterioară a dramei mentale interioare spectatorului în măsura în care acesta este „teatrul" simulărilor unor puncte de vedere exterioare, imaginare.

---

[129] „Csikszentmihalyi has proposed that the state of flow emerges when two or more of nine separable factors co-exist: (1) the delineation of clear goals, wherein expectations and rules are discernible, goals which are attainable and goals which align appropriately with one's skill set and abilities; (2) a high degree of concentration on a limited number of items; (3) a loss of the feeling of self-consciousness, via the merging of action and awareness; (4) a distorted sense of subjective time; (5) direct and immediate feedback, that makes successes and failures apparent, so that behaviour can be adjusted as needed; (6) a balance between ability level and challenge, such that the activity is neither too easy nor too difficult; (7) a sense of personal control over the situation or activity; (8) the activity is intrinsically rewarding, so that action feels effortless; and finally, (9) the activity is all-encompassing." (Ramachandran 2011: 222)

Unei profilări date (obiectul perceput cu maximum de obiectivitate față de care subiectivitatea se găsește în rolul de maximă subiectivitate – situată în context fără a fi vizibilă) – nivelul ocurenței – i se asociază un nivel epistemic de tradus ca o meta-conștiință. Subiectivitatea la acest nivel se face deja prezentă prin intermediul unui conceptualizator ghid: știu și simt că percep obiectul. Subiectivitatea iese din fundal pentru a se obiectiva ca o perspectivă subiectivă de contemplat în sine. Este ceea se întâmplă la cinema atunci când nu mai sunt conștient și focalizat pe ceea ce este reprezentat în diegeză ci asupra modului în care e vizualizată scena reprezntată. Spectatorul nu mai se focalizează pe ocurența în sine ci pe reprezentarea ei; mă duc la film să văd cum camera vede o scenă sau un event de o manieră particulară [130] . Langacker, vorbind despre relația dintre un obiect și subiectivitatea (conceptualizatorul) asociată prezintă exemplul unei perechi de ochelari prin a căror lentile văd o scenă. Ochelarii conceptualizați cu maximă subiectivitate sunt în fundalul relației scopice și nu sunt percepuți. Atunci când sunt atent și conștient de ochelarii prin care văd ei ajung în prim planul conceptualizării ca obiect al conceptualizării față de o nouă subiectivitate de fundal. Este un mecanism pe care am putea să-l rezumăm cu un slogan simplu: orice obiect are o vedere atașată. Orice subiectivitate pusă în poziția de obiect al conceptualizării are atașată o meta-subiectivitate de fundal.

În ocurență are loc doar sentimentul de fundal că am conștiința obiectului. În instanțele în care există un experimentator sentimentul de fundal ia forma empatiei. La nivelul naratorului cinematic are loc o distanțare epistemică față de ocurență în care am sentimentul că „am sentimentul că cunosc cunoașterea obiectului”, dar se instalează un nou palier de empatie. Un secund nivel narativ se poate manifesta ca o conștiință a conștiinței, ca un fenomen meta-cognitiv (Chalmers : „sunt conștient de conștiința mea”). În cele din urmă, dacă nivelul narativ are ca obiect diegeza și cunoașterea ei, nivelul discursiv are ca obiect artefactul discursiv, adică atitudinea narativă menționată față de diegeză. Acest nou conceptualizator are o poziționare de punct de vedere asupra artefactului și produce o nouă relație metaforică de empatie. Aceste suprapuneri se pot etaja indefinit pe nivele. Memoria de lucru limitată și ciclul de control opresc însă acest fenomen de recursivitate indefinită.

Punctul de referință către un spațiu de posesie permite existența în conștiință a fenomenului perceput și înțeles. Relația de posesie se traduce ca o prezență, o situare în existență a obiectului perceput cauzator. Acest nivel de conștiință-afect poate fi obiectul unei meta procesări conștient-afective. Acest mecanism de conștiință și înțelegere nu poate fi disociat (decât pentru nevoi analitice) de sentimentul posesiei experienței de modificare perceptivă provocate de un obiect cauzator al experienței. Deși reprezintă un fenomen auto-reflexiv să notăm că implică în circuit un afect ce servește ca modulator al cogniției pentru a da naștere conștiinței.

Spectatorul se conectează, cu ajutorul construcțiilor conceptuale indicate de discursul cinematografic, la diversele poziționări de afect ale diverșilor conceptualizatori cu care empatizează (experimentator, profiler, narator, povestitor). Empatia dominantă are loc la nivelul ocurenței și experimentatorului și apoi este controlată / modulată de conceptualizatorii de nivele meta-cognitive și afective înglobante. Empatia însă, în același timp, ține de mecanica metaforei și de fenomenul conceperii unui lucru prin filtrul unui altuia. În empatie domeniul sursă este reprezentat de concepția unei scene prin filtrul experienței mentale a „altuia” care este cartografiată pe domeniul țintă reprezentat de experiența mentală personală a obiectului reprezentării (Ramachandran 2011:101) [131] .

---

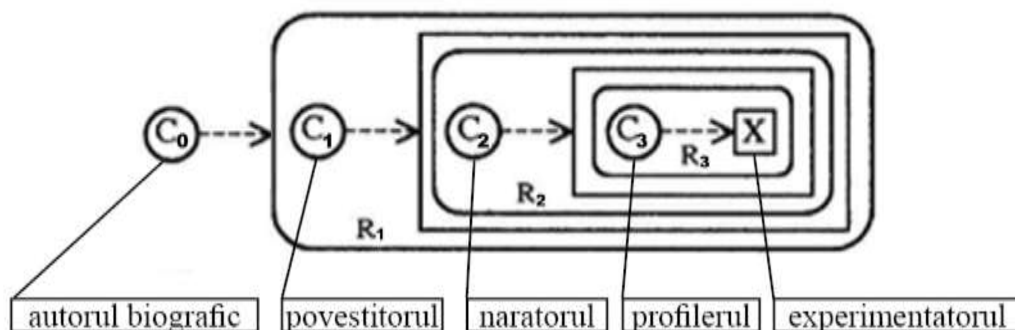
[130] Atât Kuntzel (1978: 63) cât și Metz (1977: 75-78) vorbesc despre fetișismul plăcerii de cinema față de dispozitivul cinematografic și despre faptul că spectatorul de film merge la cinema pentru a vedea pe ecran punerea în scenă a iubirii mele de cinema, a „dorinței mele – nesfârșit repetată – pentru re-prezentare”.

[131] Un serial ca *Hannibal* (2013- , Bryan Fuller) dramatizează relația dintre un *serial killer* psihopat, Hannibal Lecter, ce nu poate empatiza cu suferința victimelor sale și Will Graham, profilerul FBI a cărui sarcină este de a descoperi profilul asasinului, cel care are un surplus de neuroni oglindă și care se identifică prin empatie prea ușor cu asasinul. Filmul este o punere în scenă meta-cinematografică a mecanismului empatiei și al relației sinestezice cu influxul de stimuli lăsați ca mărturie de asasin (ecranul filmic și personajul din dramatizarea cinematografică) de către un spectator investigant (profilerul).

Capitolul 12 - Analize de film

Naratorii disociați: *The Enforcer* (Raoul Walsh, 1951)

Christian Metz (1991:207) face o scurtă analiză a narațiunii din *The Enforcer* (Bretaign Windust & Raoul Walsh, 1951) pentru a ilustra modul în care o imagine este asumată de unul sau mai mulți naratori ori, în terminologia prezentată aici, conceptualizatori. Istoria filmului, un clasic film de anchetă polițistă, este narativ structurat ca un lung flashback al detectivului interpretat de Humphrey Bogart. Polițstul, confruntat cu sinuciderea în comisariat a unui martor va încerca să refacă „filmul" evenimentelor anchetei până la momentul actual. În interiorul amintirilor sale diverşi suspecţi anchetaţi în rolul lor de naratori delegaţi vor prelua cinematografic diverse relatări testimonial. Filmul e structurat astfel ca o serie de narațiuni imbricate pe modelul păpușii rusești. O narațiune cadru conţine relatarea amintirilor și evocărilor lui Bogart (evenimentele la care a asistat) și, în interiorul acestor episoade, relatările ecranizate ale martorilor anchetei din trecut.



Seria 1. **Planul 1.1** Narațiunea detectivistică cadru este narată de un C1 **povestitorul** (naratorul extraficțional), un C2 **naratorul** (naratorul extradiegetic, ficțional, cinematic), un C3 **profilerul** (ancorarea diegetică virtuală) iar **personajul** C4 Bogart este un experimentator –notat aici cu X - ce servește drept punct de referință (diegetic profilat exterior). Ciclul de control fuzionează în cascadă concepţiile de realitate ale conceptualizatorilor imbricaţi; notate aici cu R_1, R_2 și R_3. Nu există nici un indice de conflict între rolurile narative. În cadru îl vedem pe Bogart uitându-se la raportul anchetei pentru a rememora etapele și informațiile din acesta și pentru a verifica ce detaliu i-a scăpat. În **planul 1.2** descoperim un POV al lui Bogart devenit narator diegetic neprofilat (sau în focalizare internă) ce își asumă concepția de realitate a unui profiler secund C5 (virtual și neprofilat). Bogart se uită la textul raportului. În **planul 1.3** C5, concepția de realitate a profilerului, poate fi asumată de Bogart în calitatea sa de nou narator cinematic *sau* de naratorul ficțional C2 menționat în 1.1. Cu alte cuvinte imaginea produsă de profilerul virtual din 1.3 poate fi preluată de naratorul cinematic Bogart din spațiul mental secund (al amintirii) sau de naratorul cinematic al primului spațiu mental al filmului. În **planul 1.4**, prin *dissolve*, planul face o trece de la imaginea raportului sergentului de *acum* din comisariat la o imagine a exteriorului comisariatului de poliție de *atunci*. Până acum avem doi naratori cinematici (naratorul extradiegetic al filmului și Bogart extradiegetic față de conținutul raportului). Imaginea exteriorului comisariatului aparține spațiului mental al filmului sau al spațiului mental al lui Bogart? Suplimentar raportul sergentului este punctul de referință care oferă acces la un dominion mental, adică un nou spațiu mental terț al cărui narator cinematic este însuși sergentul care a redactat raportul. Altfel spus, spectatorul are acces vizual la ceea ce povestește sergentul (care, într-o interpretare, este accesat prin lectura raportului său de către Bogart, cel despre care povestește naratorul cinematic al filmului). Să remarcăm că atât

naratorul cinematic al filmului (exterior diegezei lui Bogart), naratorul Bogart (exterior diegezei formate de amintirile lui Bogart) cât și sergentul (exterior relatărilor sale din raportul de poliție) nu sunt profilați în acest cadru. Profilerul – identificat cu C3 în 1.1, cu C5 în 1.2 și cu C7 în 1.4 – este un conceptualizator virtual care se pune la „dispoziția” oricărui narator cinematic (sergentul, Bogart, naratorul cinematic) și, în acest mod, îi permite ciclului de control să colapseze ambiguitatea de atribuție sau posesie în favoarea unuia sau altuia.

1	1/ C1 (povestitorul) → C2 (naratorul) → C3 (profilerul) → X Experimentatorul = **C4 (Bogart)**	2/ [C4 (naratorul 2 / Bogart) → C5 (profilerul) → X = ocurența (coperta raportului)]	3/ C4 → C5 → X sau C2 → C5 → X X = 19:04, Raportul sergentului = C6	4/ C4 → C5 sau C2 → C5 sau C6 (sergentul) → C5 sau C7 (profiler) → X (conținutul raportului sergentului) X = 19:13, exteriorul comisariatului

Seria 2. În continuarea narațiunii secvența se desfășoară pe parcursul a trei scene ce au loc în interiorul și în exteriorul comisariatului. Un suspect, Duke Malloy apare la comisariat pentru a se denunța pentru o crimă comisă (**Planul 2.1**). Împreună cu sergentul identifică cadavrul unei persoane îngropat pe câmp (**Planul 2.2**). Înapoi la comisariat el se sinucide în celulă (**Planul 2.3** și **2.4**). În cele patru cadre alese profilerul se pune la dispoziția celor trei instanțe naratoriale identificate: naratorul cinematic, Bogart și sergentul. Ceea ce vede pe ecran spectatorul poate fi concepția de realitate a fiecăruia dintre ei. Diegeza anchetei de atunci evoluează în jurul accesului la informație pe care îl are punctul de referință martor al evenimentelor, sergentul de atunci care este profilat. Să remarcăm că Bogart nu a fost martor la anchetă și nici la sinuciderea din comisariat și nu are un alt acces narativ la evenimente decât prin prisma relatărilor din raportul scris al sergentului. Sergentul profilat în cadru este punctul de referință pentru concepția de realitate.

2	1/ C4 → C6 (sergentul) / C2 → C6 / C6 → C7 → **X** (**sergentul atunci**) 20:16 interiorul comisariatului	2/ Narator (C2), Bogart (C4), Sergentul (C6) → Profiler (C7) → **X** 22:48 **exterior delicvent** Duke Malloy, final	3/ Naratorul, Bogart, Sergentul → profiler C7 → **X** 22:50 **interiorul comisariat**	4/ X = punct de referință = sergentul 23:03 **interiorul comisariat**

Seria 3 abandonează narațiunea delegată a sergentului din raportul scris al evenimentelor pentru a reveni la amintirile lui Bogart. Dat fiind că sergentul este și martor la următoarele scene narațiunea îi poate fi atribuită, dar, elemenent de verosimilitudine și Bogart profilat în scenă. Scena din **planul 3.1** profilează un dialog față în față între sergentul de atunci (identificat aici ca sergentul2) și Bogart de atunci (identificat aici ca

Bogart2). Naratorii cinematici sunt naratorul, Bogart și Bogart2 (prin POV-urile și single care redau punctul său de vedere optic asupra dialogului de atunci cu sergentul). Desigur că și sergentul2 se înscrie în această listă prin POV-ul său. Atât sergentul de atunci cât și Bogart2 sunt experimentatori și entități punct de acces profilate în cadru.

3	1/ Naratorul, Bogart → profiler → X 23:09, **Scena atunci cu Bogart_2**, personajul = punct de referință Focalizare Bogart	2/ Naratorul, Bogart → X (**scenă cu Bogart_2**) 25:32 **azilul**	3/ Narator, Bogart_1 → X 26:25 **scena azil** pasaj la exterior	4/ Narator, Bogart → X 27:46 **scena exterior**

Seria 4 introduce un nou narator, Tom Zacca1 care îl va profila pe Zacca2 ca personaj în propria mărturisire. În planul 4.2 se face trecerea la o relatare ecranizată ce are 5 naratori – de la naratorul narațiunii cadru, Bogart de acum din comisariat, raportul sergentului și Tom Zacca.

4	1/ Narator, Bogart → X Bogart_2de atunci 33:25 scena **interior comisariat**	2/ Narator, Bogart, Bogart_2 de atunci → X personaj Tom Zacca1 33:35 **Pov Bogart atunci**	3/ Naratorul, Bogart, Bogart_2, Sergentul, Tom Zacca1 → X = Zacca2 de atunci 40:22 **final scena interior**	4/ 40:35 Reîntoarcere la Narator, Bogart → X Bogart_2de atunci scena **interior comisariat**

Seria 5 revine la narațiunea cadru a lui Bogart și inserează ca episod separat mărturisirea lui Ohara. Sergentul2 și Bogart2 sunt în continuare profilați, dar predomină în continuare POV-urile lui Bogart2.

5	1/ Narator, Bogart → X 42:43 Bogart_2, **Ohara la spital**	2/ Narator, Bogart → X 43:10 **Ohara**	2/ Narator, Bogart, Bogart_2, Ohara → X **Ohara_2** 46:43 final narațiunea Ohara	4/ Narator, Bogart → X **Bogart_2**

În **seria 6** schema narativă este identică cu cea din seria 5. Un nou suspect, Philadelphia introduce o nouă relatare.

6	1/ Narator, Bogart → X Philadelphia și Bogart_2 52:41 **interior spital**	2/ Narator, Bogart, Bogart_2, Philadelphia → X 53:05 **narațiunea Philadelphia** 56:55	3/ 56:55 final narațiunea Philadelphia	4/ 57:01

Din **seria 7 planul 3** introduce o nuanță. Bogart2, deși prezent la acțiunea de urmărire a farmacistului, nu este martorul capturării lui. Sursa informațiilor rămâne raportul sergentului care, ca și sergentul2, este profilat, și narațiunea amintire a lui Bogart1. În acest plan sergentul autor al raportului – ca narator cinematic - este readus în atenție. **Planul 4.1** reprezintă un *cross cutting* care-l profilează pe principalul suspect, Rico, vorbind la telefon cu complicii săi. Naratorul filmului, Bogart și/sau sergentul redactor al raportului preiau poziția de narator cinematic. Concepția lor de realitate poate fi rezumată doar la faptul că Rico a sunat la comisariat, dar nu poate deține și informațiile pe care le aduce profilerul cadrului 4.1.: de exemplu, expresia feței lui Rico. Profilerul virtual doar ancorează profilul lui Rico, experimentatorul scenei. Rico este și punctul de referință care permite o legătură cu scena din interiorul casei în care complicii săi sunt uciși, 4.2. Desigur că naratorul cinematic din 4.2 poate fi și mărturisirea sa ulterioară la comisariatul de poliție și transcrisă în raportul pe care îl citește Bogart. Astfel imaginea poate reflecta și concepția de realitate a lui Rico fără însă a avea un indice explicit. 4.2 are un narator suplimentar în persoana lui Rico.

7	1/ Narator, Bogart, Bogart_2, Philadelphia → X 57:32 **exterior ancheta** Bogart_2 punct de referință	2/ Narator → X 1:00:06 **urmărirea farmacist** Bogart1 și Bogart2 nu sunt profilați	3/ Narator, Bogart → X 1:01:51 **interior comisariat**	4.1/ Narator → X 1:01:54 **Rico interior** 4.2/ Narator → X 1:05:02 **complicii lui Rico în interior**

Seria 8 începe cu un *dissolve* ce reunește diegeza lui Rico (pistolul) cu cea a lui Bogart2 (ceasul de la mână). **Planul 1** este un POV al lui Bogart2 care își privește ceasul de la mână. În **planurile 2** și **3** avem un

dialog față în față profilat peste umăr narat de naratorul cinematic al filmului și de Bogart. În **planul 4** Rico – unul din punctele de referință ale scenei – devine punctul de referință al noii relatări precum și naratorul cinematic al acesteia. Noul spațiu mental astfel creat îl conține pe Rico2 ca punct de referință.

8	1/ Narator, Bogart → X 1:07:15 **Rico interior și Bogart_2 exterior**	2/ Narator, Bogart → X 1:08:11 **Bogart_2, Rico exterior**	3/ Narator, Bogart → X 1:09:03 **dialog Rico Bogart_2**	4/ Narator, Bogart, Bogart_2, Rico → X 1:09:26 **Rico vs Mendoza** Rico = punct de referință și narator cinematic

Seria 9. **Planul 9.1** face trecerea de la Rico2 la Rico. Narațiunea cadru reflectă concepția de realitate a naratorului filmului, Bogart (și/sau sergentul) iar Bogart2 este aici doar punct de referință. **Planul 9.2** readuce narațiunea în diegeza lui Bogart care redevine punct de referință în aceasta din urmă. Naratorul cinematic preia narațiunea. **Planul 9.3** continuă narațiunea în acest regim. **Planul 9.4** abandonează punctul de referință Bogart și povestește și ceea ce acesta nu poate cunoaște. Punctul de referință este recuperat de Mendoza. Planul 9.4 îi aparține strict naratorului cinematic al filmului.

9	1/ Narator, Bogart, Rico → X 1:14:02 **final narațiunea Rico**	2/ Narator → X 1:14:23 **interior comisariat, Bogart punct de referință**	3/ Narator → X 1:16:18 **Mendoza, Bogart punct de referință**	4/ Narator → X 1:16:57 **Mendoza punct de referință**

Planul 1 din **seria 10** reprezintă POV-ul lui Mendoza care, pentru o clipă, devine narator cinematic. Cu ajutorul unei elipse ce acoperă distanța de comunicare dintre doi interlocutori la telefon **planul 10.2** se „deplasează" în diegeza camerei unde se află asasinii plătiți ai lui Mendoza. În **planul 10.3** punctul de referință este unul din asasinii care comunică telefonic cu Mendoza. **Planul 10.4** reia în *cross cutting* diegeza comisariatului în care Bogart este punct de referință. 2 și 3 sunt accesibile numai via naratorul cinematic al filmului.

10	

	1/ Narator, Mendoza → X 1:16:59 **Mendoza POV**	2/ Narator → X 1:17:11 **Mendoza punct de referință**	3/ Narator → X 1:17:16 **asasin punct de referință**	4/ Narator → X 1:18:41 **Bogart punct de referință**

Seria 11 reia narațiunea clasică. **Planul 11.1** repetă, ca POV, fotografia victimei, dar, de acestă dată, din punctul de referință al detectivului Bogart (care descoperă ceea ce aflase și Mendoza: martorul nu este cel pe care îl urmăreau ci o altă persoană). Omniprezent, în planurile de final naratorul cinematic ne relatează evenimentele prin *cross cutting* de la punctul de referință al asasinilor, apoi al detectivului cât și al victimei. **Planul 11.3** este un POV al unuia dintre asasini.

11	1/ Narator, Bogart → X 1:18:42 **POV Bogart**	2/ Narator → X 1:20:11 **asasinul punct de referință**	3/ Narator, Asasin → X 1:20:13 **asasin POV**	4/ Narator → X 1:24:33 **Bogart punct de referință**

Planul 12.1 din **seria 12** nu creează un nou spațiu mental sau o altă diegeză ci reflectă concepția de realitate a naratorului cinematic. În diegeza construită există ceea ce vede Bogart ca punct de referință: o imagine reflectată într-un geam a asasinului. **Planul** final al filmului **12.2** asociază, prin *dissolve* și supraimpunere naratorul cinematic și naratorul extraficțional; conceptualizatorul evenimentului de uz particular, actual, care indică trăsătura de ficționalitate a întregii expresii cinematografice și face referință la conceptualizatorul producției filmului ca artefact.

12	1/ Naratorul → X 1:24:35 **Bogart punct de referință**	2/ Povestitorul → Naratorul cinematic → X = Bogart și victima puncte de referință		

Trebuie să remarcăm în urma acestei analize faptul că ciclul de control are o dublă direcție de manifestare. Naratorul și povestitorul mențin un regim de control epistemic în funcție de interpretare (cărui naratori îi aparține ceea ce este profilat în scenă), dar, la nivelul ocurenței, punctul de referință, experimentatorul deține controlul epistemic asupra eventului și conținutului acestuia. Obstacolele epistemice evidente în scenă indică prezența naratorului extra diegetic. Scena prinderii farmacistului ori cea a asasinatului complicilor lui Rico se află, pentru spectator sub controlul punctului de referință iar naratorul / naratorii sunt proiectați în fundal (vezi 7.2 și 7.4.1 și 7.4.2.). Aceste instanțe de conceptualizare sunt inhibate și nu mai joacă un rol conceptual determinant. Este exact ceea ce se petrece în cazul unei imagini de obiect. Obiectul este

maximal obiectiv iar subiectul care indică obiectul este conceptualizat cu maximă subiectivitate și este proiectat în fundalul conștiinței.

Le Plongeur (Jean Philippe Teddy, 1993)

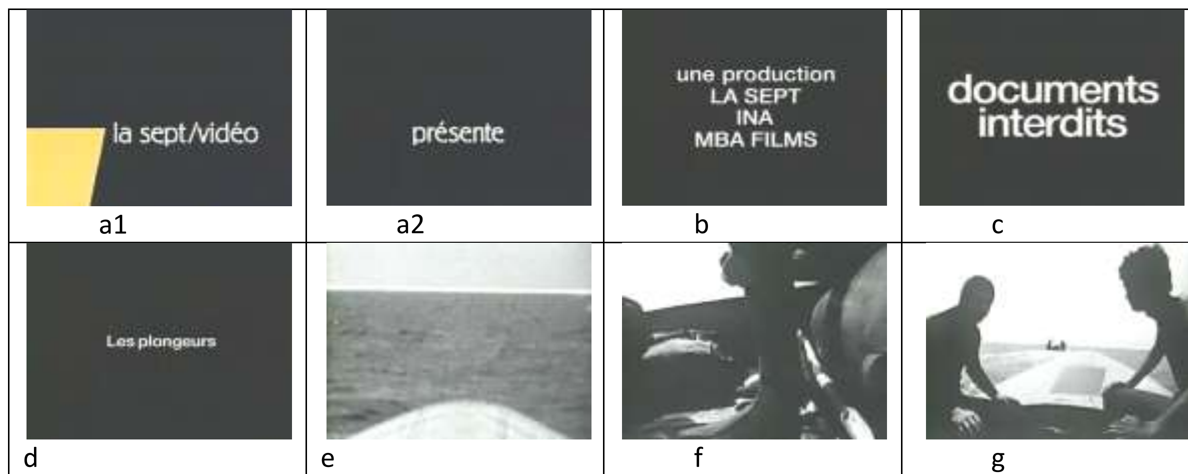
Filmul *Le Plongeur* a fost analizat de Roger Odin (2000:51-2). Pelicula face parte din seria intitulată *Documents interdits* care a fost prezentată la începutul anilor 1990 pe canalul de televiziune Arte. Episoadele seriei sunt prezentate ca documente extrase din arhivele unor servicii secrete ce privesc evenimente extraordinare de genul unui copil dotat cu puteri extraordinare sau a unui fost lagăr sovietic unde trăiesc supraviețuitorii unor experiențe destinate a produce supraoameni. În realitate filmele sunt puneri în scenă ale unor istorii inventate de regizor. Scopul prezentării filmelor este de a deconspira manipulărie audiovizuale. Dispozitivul de comunicare al filmelor lui Jean-Teddy introduce un plan explicit discursiv ce suprascrie sau comentează suplimentar discursul implicit al peliculei prezentate. Astfel pentru a înțelege scopul discursiv al filmelor trebuie ca spectatorul să cunoască comentariile din exteriorul filmului (de exemplu comentariile explicative prezente). Semnificația filmului ține, în acest caz, de dispozitivele de modalizare discursivă din afara textului ori a peliculei. Acest protocol instituțional exterior artefactului îi determină acestuia semnificația. Lecția lui Jean-Philippe este că orice peliculă are o ficționalitate virtuală și că un protocol discursiv ancorează mesajul său în concepția de realitate a emițătorului și receptorului din lumea naturală. Altfel spus o serie de indici și consemne de lectură înscrise în text (ca în documentar) sau în afara lui ca protocol instituțional dau semnificație actului de vorbire cinematografic. Autentificarea actului cinematografic ține în cele din urmă de un protocol de verificare exterior textului. Cu alte cuvinte un film în care există expresia: „acest film este un document adevărat” este un film de ficțiune până când, din exterior nu există un protocol independent de verificare a asertiilor făcute.

Actele de vorbire ale căror forme prototip sunt a declara, a ordona, a cere, a promite, dar și a proclama ori a boteza sunt bazate pe modele culturale invocate drept domenii cognitive. Aceste tipuri de acțiune sunt scenarii de interacțiune lingvistică sau socială. Modele culturale sau sistemele descriptive reprezintă precondițiile cerute pentru ca actul să fie valid: tipurile de participanți și rolul pe care îl joacă în interacțiune, acțiunea în sine, scopul căutat și așteptări asupra formei și conținutului expresiilor folosite. Eventul interactiv care constituie actul de vorbire este caracterizat de locul pe care-l ocupă într-un asemenea scenariu. O expresie poate evoca un act de vorbire ca parte din semnificația sa. Actul de vorbire și participanții sunt entități virtuale (ca referenții de tipul eu sau tu sau conceptualizatorul unui element de ancorare) în modelul cognitiv abstract (Langacker 2008: 470 sq)

Titlul filmului – *Les Plongeurs* – combinat cu supratitlul – *Documents interdits* - nu indică faptul că ar fi vorba de o ficțiune, ci lasă spectatorul să considere pelicula un document real fie să considere că pelicula este prezentată /adusă în atenție de către *La Sept/Video* ca o producție / mostră a unui companii (*La Sept INA MBA Films*). Sistemul descriptiv evocat de actul de a prezenta o mostră nu specifică dacă artefactul este ficțiune sau un document real. Deasemenea actul de a produce un material audiovizual nu angajează producătorul în adevărul sau falsitatea enunțului. A prezenta o mostră de film nu implică asumarea răspunderii față de concepția de realite susținută de enunțurile textului. Sau cum spune Langacker „în sine o frază (*a finite clause*) nu constituie o promisiune sau vreun act de vorbire ci doar exprimă o propoziție lipsită de un statut epistemic intrinsec” (2008: 471). Această propoziție poate fi inclusă într-un act de promisiune – înțeles ca scenariu virtual atâta vreme cât nu este inclusă într-un context de utilizarea actual. Dimensiunile semnificației unei expresii poate încorpora multiple scenarii de vorbire articulate de diverse maniere. În cazul nostru avem un scenariu actual de prezentare de mostră de film care însă nu implică asumara responsabilității asupra adevărului sau falsității conținutului enunțurilor. Enunțul evocă scenariul actului de vorbire documentar: „documents interdits”, dar nu asumă statutul de document al filmului. Dar titlul *documents interdits* este un titlu ce face referință la o entitate virtuală. Avem în față o mostră de film – cu statut indefinit ficțional ori

documentar – care poartă un titlu ce evocă de o manieră virtuală sistemul descriptiv al /documentarului/. Povestitorul filmului este reprezentat de această instanță: *la sept / arte* ce asumă diegeza cadru.

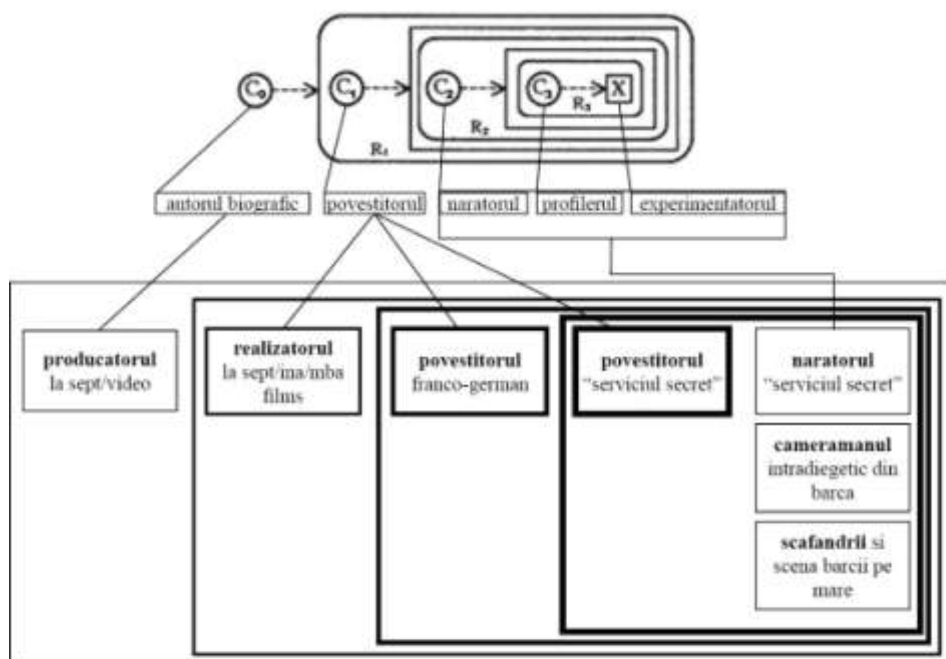
Interiorul filmului aduce împreună o serie de indicații de interpretare „ezitante”? Comentariul vocii over atribuită unui realizator-povestitor din diegeza filmului lasă să se înțeleagă că filmul pe care spectatorul îl vizionează (care pune în scenă puterile excepționale ale unui înotător) *ar putea fi* o operație de dezinformare a unui serviciu secret. Spectatorul are impresia că această voce over dublă (în franceză și germană) reprezină povestitorul narațiunii cadru, dar, în realitate, este vorba doar de un rol narativ aflat în interiorul unei diegeze / narațiuni deja elaborate: care este *documentul*. Sunt invitat, cu ajutor acestor comentarii, să suspectez că documentul *vizual* nu este veridic, că este doar un fals document produs de servicii secrete destinat a înșela. Comentariul vocii din off are trăsăturile unui discurs „adevărat„: de tip comentariu real și nu ficțional. Dar filmul (cu vocea off) este un „fals” ceea ce face că filmul document al serviciilor secrete este un „fals fals”. Pentru Odin nu avem în față un enunțător care ficționalizează ci un enunțător care mă înșeală, un enunțător ”fictivizant înșelător”.



Cadrele e-f sunt produsul în primul rând unui C virtual, un profiler, care este asumat de un C cameraman aflat în diegeză, responsabil de imaginile subordonate. Acest personaj-cameraman prezintă ocurența, adică scena reprezentată, în care o serie de bărbați în costume de scafandri se urcă într-o barcă pneumatică și se îndepărtează în larg pentru o scufundare. Cameramanul este explicit prezentat ca protagonist în scena ocurență și având doar un acces testimonial scopic asupra scenei. Punctul său de vedere este limitat de poziția în barcă, de corporalitatea sa ori de caracteristicile tehnice ale camerei de filmat. Camera subiectivă care „tremură”, filtrul peliculei de16 mm ori cadrajele de amator ce profilează neclar scena sunt simptomele unui punct de acces uman constrâns de propria condiție de participant implicat în desfășurarea improvizată a evenimentului din scenă. Cameramanul catalizează trăsăturile formale ale documentarului „cine-verite” unde evenimentele nu sunt puse în scenă dinainte și surprind camera de filmat. Desigur că acest lucru este doar o utilizare retorică a acestui gen stilistic ce aparține sistemului descriptiv /documentarul/.

Această unitate este ancorată la rândul său de un C virtual al imaginii principale a cărui concepție de realitate, la rândul său, este asumată de naratorul serviciilor secrete, adică editorul sau manipulatorul montajului planurilor cinematografice generate de cameramanul intradiegetic. Acesta se manifestă prin montaj și prin elipsele peliculei. Acest narator extradiegetic este cel care ar fi responsabilul enunțului filmului document prezentat și al concepției sale de realitate. Totodată naratorul serviciilor secrete are un rol enunțiativ într-un scenariu de act de limbaj de tip afirmație sau raportare diferit de cel al cameramanului intradiegetic. El este un povestitor care are ceva de spus cu ajutorul narațiunii editate. Însă un secund narator documentarizant (manifestat ca voce off franco-germană), - povestitorul extraficțional - preia asumarea unei concepții de realitate secunde care are o poziție epistemică contrară față de prima și o prezintă ca fiind falsă. Povestitorul franco-german raportează, dar nu îmbrățișează sau nu subscrie la concepția de realitate a editorului-narator al

serviciilor secrete. Povestitorul franco-german se disociază de concepția de realitate a serviciului secret pe care o citează. Totuși, precum am văzut, concepția de realitate a povestitorului franco-german este și ea o concepție de realitate și un scenariu de act de limbaj care pot fi luate în considerare și, ca atare, este inclusă într-o concepție de realitate terță, cea a realizatorului filmului (definită prin titlul genericului: „documents interdits", „les plongeurs", planurile c și d). Instanța enunțiativă definită de planurile de generic, prin distanțare, creează un spațiu extradiegetic discursiv suplimentar față de care scena narată și apoi comentată de vocea off sunt o diegeză și nu un discurs definitiv. Această instanță sau eveniment de uz particular poate produce lectura ficțională dacă este considerată de spectator ca nedorind să înșele sau lectura documentarizantă dacă înșeală. Realizatorul poate să pretindă că pune în act scenariul de afirmație al serviciului secret, dar nu subscrie la el și nu se identifică cu rolul povestitorului franco-german. Sau, pe de altă parte, realizatorul pune efectiv în act scenariul de afirmație al serviciului secret și se identifică cu rolul acestuia în acest scenariu. În cele din urmă o instanță finală definește conceptualizarea de uz a producătorului („la sept/video presente" din planurile a și b), autorul istoric care are în responsabilitate textul ca obiect, dar nu și conținutul său conceptual.



Rezumând, filmul lui Jean Phillipe Teddy construiește un traseu conceptual de narațiuni imbricate. Un prim palier este cel al diegezei prime, o ocurență (scena de pe mare a scafandrilor) accesibilă spectatorului prin intermediul unui cameraman punct de referință ce ancorează acum diegetic eventul reprezentat. Acesta este inclus în manipularea montajului care arată și ascunde anumite lucruri și care este atribuibil unei secunde instanțe narative, editorul serviciilor secrete de atunci care a produs documentul filmat. El manifestă și rolul unui povestitor „nedemn de încredere până la proba contrarie" care poate minte (dezinformează) sau poate spune adevărul (informează). Concepția sa de realitate este pusă sub semnul îndoielii. Însă spectatorul are un acces mediat la această diegeză prin intermediul unui secund narator ce se manifestă prin vocea over franco-germană de comentariu al documentului și care aparține diegezei supraordonate a studioului de montaj de azi. Acest povestitor are o atitudine de dubiu față de concepția de realitate a serviciilor secrete. El pune în act un scenariu de act de vorbire de tipul constativ. Eu cel din studioul de montaj vă prezint o mostră de film. Spectatorul are în față un reportaj despre un document filmat „găsit" de acest narator secund care adoptă o poziție discursivă. El se referă la ficționalitatea sau factualitatea documentului naratorului din diegeza serviciilor secrete. Dar, prin intermediul planurilor de generic ce indică titlul filmului – *les plongeurs* – un terț

povestitor se face manifest și îi indică spectatorului că asistă la un film despre o diegeză a unui „studio de montaj de azi” care prezintă un „document al unor servicii secrete”. Concepția de realitate a realizatorului diferă de cea a povestitorului franco-german din „studio”. Realizatorul ne prezintă un film în care un așa zis povestitor „real” și sincer ne prezintă un document „real” găsit. Povestitorul franco-german este un conceptualizator virtual într-un scenariu de act de vorbire virtual și nu actual. Un al patrulea nivel de conceptualizare este introdus în generic. Producătorul actual real (căci putem verifica dacă canalul de televiziune *Arte* este în lumea noastră naturală sau nu) ne prezintă un artefact (o mostră de film) creată de realizatorul indicat. Să notăm că producătorul nu are nici o atitudine față de adevărul/falsitatea conținutului filmului ci doar față de realitatea artefactului cinematografic. Realizatorul repetă această atitudine față de artefactul filmic. În interiorul filmului există profilat audio un povestitor care, în acest spațiu virtual, are o atitudine propozițională față de conținutul „documentului” (format la rândul său din superpoziția povestitor, narator, profiler, ocurență). Povestitorul serviciului secret la rândul său nu are o atitudine propozițională explicită, profilată, față de produsul vizual al naratorului și profilerului scenei scafandrilor. El nu manifestă un scenariu de act de vorbire altul decât cel al naratorului cinematic subordonat care, prin definiție, doar modalizează extradiegetic, dar nu califică artefactul reprezentațional și concepția acesteia de realitate [132] .

Planurile cinematografice cuprind o superpoziție a rolurilor narative și a concepțiilor de realitate calificate pe care ciclul de control o colapsează – la experimentarea filmului – la un nivel sau altul. Dominant însă este palierul ocurenței și al ancorării sale diegetice prin filtrul punctului de acces al cameramanului. Deși ciclul de control pornește de la nivele superioare către ocurență totuși, pentru spectator, ocurența are pregnanța „realității” credibile. Ocurența este realistă și credibilă pentru spectator. Și, în această perspectivă, am putea spune că există un traseu invers al ciclului de control de la ocurență la nivele narative înglobante. Ceea ce văd există și e mai real decât atitudinile propoziționale schematic profilate de un artefact audiovizual. Dn evoluție mecanismele și automatismele cerebrale nu fac diferența dintre o imagine și obiectul din lumea naturală. Statusul de realitate al imaginilor este, pentru cortex, *același* în cazul paternelor vizuale diegetice percepute pe ecran sau în lumea naturală. Pentru a ghida un comportament adecvat organismul are nevoie de markeri (indici și consemne) ce pot da instrucția de a include reprezentarea în reprezentari de grad secund sau terț. Aceste nivele sunt reprezentări de grad secund, abstracte și schematice, deși presupun deasemena contexte de utilizare. Ele presupun deasemenea capacitatea de a ordona ierarhic și înglobant reprezentările. Un mecanism similar are loc în cazul conștiinței unde putem distinge între nivelul percepției (percep *un măr roșu*), al conștiinței – reprezentare secundară (sunt conștient că *percep un măr roșu*) -, al conștiinței conștiinței – reprezentare terță (sunt conștient că *sunt conștient că percep un măr roșu*) (vezi Rosenthal, 2006).

The Seventh Continent (Michael Haneke, 1989)

Într-o direcție similară filmul lui Haneke pune problema identității și responsabilității producătorului proprietar al imaginii. Imaginea afișului „australia” din *The Seventh Continent* suferă o metamorfoză de proprietate narativă ce se desfășoară de la diegeza spălătoriei de mașini profilată de naratorul cinematic (**Seria 1**) la filtrul unui personaj diegetic profilat. (diegetic, dar indicat de instanța narativă) și apoi la statutul de de imagine subiectivă mentală a personajului. În **seria 2** imaginea poate fi considerată ca o ilustrare a visului Anei ori al lui Georg. Afișul este o imagine pe care naratorul cinematic ne-o prezintă pentru a ne ilustra ce visează

[132] Mecanismul este similar cu ceea se petrece în cazul reporterilor de război ale căror „documente” testimonial „autorizate” de diverse instanțe narative anonime și ascunse (cameramanul, regizorul, reporterul, armata, regia de producție civilă, studioul de distribuție al canalului de televiziune de la știri), apar pe diverse canale de televiziune sau la CNN, dar și pe rețeaua audiovizuală internet devenită în ultimii ani Facebook audiovizual. Imaginea ocurență este rezultatul intervenției unui număr indefinit și nerecunoscut de instanțe ascunse. Societatea contemporană dispune de puține dispozitive credibile de verificare a sincerității instanțelor narative responsabile de concepțiile de realitate diseminate în domeniul audiovizualului.

retroactiv Ana sau proactiv Georg. Dar totodată imaginea poate fi doar un insert neasociat spațiului mental al personajelor. Nartorul a introdus un plan descriptiv de atmosferă sau un plan comentariu extradiegetic ce reprezintă afișul australiei. În **seria 3** imaginea, deși are trăsăturile mobilității asociate visului unui personaj, nu mai este asociată prin contiguitate de montaj unui personaj. **Seria 4** păstrează ambiguitatea. În **seria 5** imaginea „australiei" poate fi o pură imagine a naratorului cinematic, dar poate suferi și alte atribuții asociative (realizate în funcție de diegetizarea particulară): poate fi imaginea mentală a Anei (înainte sau după moarte), a lui Georg (înainte sau post mortem), a ecranului de televizor (ca expresie a unui container imagistic universal). Interpretarea hermeneutică poate alege din suita de suprapuneri să colapseze către o atribuție sau alta ori către o serie de îmbricări ori alta. Imaginea *australiei*, ca și imaginea generată de un profiler este o reprezentare pură neancorată la o concepție sau alta de realitate. Ea nu are o ancorarea actuală. Virtuală ea este ceea ce se numea, pe urmele lui Derrida „semnificantul care plutește" (*gliding signifier*), acel supliment care introduce criza discursului deși îl fondează. Deasemenea ea aparține de ceea ce se numește „privirea" (*the Gaze*) în critica de film de inspirație freudiană /lacaniană noțiune ce teoretizează regimul scopic de „control și dominare care nu poate fi localizat într-un loc determinat și nici cu o persoană specifică". Privirea are un caracter impersonal și transpersonal și aparține unei „alte scene" (domeniul psihanalitic al Realului). Ca atare privirea se găsește în afara corporaltății și reprezentării (simbolice). În anumite circumstanțe obiectul privrii umane se „uită înapoi la noi". Privirea – *the gaze* - se găsește în afara subiectului uman ca o forță incontrolabilă ce nu poate fi cuprinsă decât cu ajutorul acțiunii de a privi „sinele ca fiind privit". Pentru un critic ca Slavoj Zizek privirea este un obiect neatașat la un punct de vedere uman (apud Elsaesser 2009: 88-9, 101-5).

Seria 1	Min. 03:43	povestitor → Narator cinematic →profiler →X = imaginea din afiș	
Seria 2	Min. 33:33	Povestitor → narator → profiler →X sau narator → personajul Eva → profiler →X = imaginea din afiș	Sau personajul Georg
	34:06		

Seria 3	Min. 1:06:30	Narator sau personaj Eva/Georg	
Seria 4	Min. 1:35:07	Narator	
Seria 5	Min. 1:42:52	1:42:53	
		Povestitor extraficțional, narator extradiegetic și/sau narator diegetic non-uman profilat și un C virtual al imaginii	

Naratorii fuzionați: *Cache* (Michael Haneke, 2005)

Imaginea video din începutul filmului lui Michael Haneke *Cache* (Rowe 125) reprezintă un alt exemplu de fuzionare a conceptualizatorilor posibili. Filmul începe cu un plan fix de exterior al casei în care locuiește familia lui Georges. Câteva momente vedem doar genericul suprapus peste această imagine. Apoi vocile protagoniștilor, Georges și soția sa Ana se aud off cadru. Înțelegem că cei doi se uită la un ecran de televizor în living room la imaginile unei casete video. Retroactiv imaginea de pe ecran este asumată de o serie de roluri narative. Concepția de realitate evocată de imaginea de pe ecran poate fi asumată rând pe rând de către producătorul diegetic anonim al imaginii video (cel care a făcut o filmare a casei protagoniștilor), personajul Georges sau poate Ana care privesc imaginea, profilerul sau naratorul extra diegetic ori povestitorul extra-ficțional. Pentru Rowe caracteristic pentru începutul filmului și pentru poetica lui Haneke este „conflictul statutului conceptual al aceleiași imagini – o indecidabilitate între statutul de imagine a filmului sau o imagine din film”. Fie imaginea camerei video este parte din reprezentarea cinematografică a acestor obiecte și acțiuni fie este ea însăși un „obiect ” reprezentat de film”. Altfel spus „este media video cadrată de film sau imaginea de film cadrată de către video? Care mediu asumă prioritatea în mecanismul de determinare a modului de expunere al audienței și personajelor și care este esențial pentru expresia cinematografică a rușinii și afectului?” (Rowe, 2014)

Scena 1

Planul 1 este accesat de un C virtual al imaginii (profilerul) al cărui rol este preluat în primă instanță de C povestitor extra ficțional implicit (cu ajutorul genericului) care se identifică cu rolul virtual al naratorul extra diegetic ficțional. Altfel spus: „văd pe ecran ceea ce vede povestitorul *extra ficțional* implicit” și „văd pe ecran ceea ce vede naratorul *extra diegetic* implicit”. C virtual se identifică deasemenea cu un *narator intra diegetic*

neprofilat și implicit (camera video). „Văd pe ecran *ceea ce vede un narator diegetic neprofilat și implicit*". Cameramanul anonim decorporalizat din spatele acestei camere video este punctul său de referință către diegeza profilată de imagine. Indicele existenței sale este dat de benzile de zgomot create de defilarea rapidă a imaginii. Și, în cele din urmă, apare vocea off a unui personaj ce irumpe în fluxul cinematic și comentează caracteristicile de ancorare ale imaginii: când, unde, cine a produs imaginea la care asistă. Această pură voce este un nou punct de referință pentru un nou spațiu diegetic în care, pentru o clipă, un narator diegetic personaj fuzionează cu naratorul camerei video și, evident, cu C profilerul. Acest personaj „îndepărtează" cu un pas imaginea camerei video. Astfel „văd *ceea ce vede un narator diegetic profilat*" sonor [133] . Imaginea de pe ecran este reconsiderată ca fiind un POV al lui Georges sau, nimic nu ne împiedică să o considerăm, al Anei. În rezumat, un C virtual profiler este asumat de imaginea video (produsă de un cameraman anonim și invizibil), apoi de imaginea din televizor (produsă ca privire subiectivă optic de un personaj invizibil, dar personalizabil prin atribuția vocii), apoi de naratorul cinematic extra diegtic și în cele din urmă de povestitorul extra ficțional.

Planul 2 este asumat de naratorul extra diegetic ficțional: este povestea lui Georges. **Planul 3** reia traseul conceptual format dintr-un C virtual profiler care asumat de un narator cameraman ce produce imaginea video, apoi de personajul Georges și apoi de naratorul extra diegetic. În planul 4 naratorul își reia poziția de responsabil al informațiilor iar personajele poziția de punct de referință / experimentator în diegeza ocurentă. (Trimiterea intertextuală la compoziția planurilor finale din *The Seventh Continent* este evidentă: un personaj într-o cameră container se uită la un alt container ce conține un display de imagini sau acces către un alt spațiu diegetic).



1	2	3	4

Scena 2 [8:27]

În **planul 1** narațiunea este asumată de un C personaj ca POV (narator diegetic profilat cu o focalizare internă), instructorul de înot, și de C narator cinematic (naratorul extra diegetic ficțional). **Planul 2** colapsează C naratorul cinematic și C diegetic neprofilat, anonim (camera video). Punctul de referință este personajul în diegeza străzii. **Planul 3** deasemenea fuzionează naratorul cinematic cu un C anonim diegetic neprofilat (camera video din studioul platoului de filmare). Punctul de referință este personajul din diegeza studioului de televiziune, Georges. Implicit C anonim este de identificat cu o cameră de platou manevrată de un operator uman anonim. Cele trei planuri păstrează structura imbricată narativă și se diferențiază prin profilarea particulară (plan general vs plan apropiat), prin schimbarea punerii în scenă (bazinul de înot, strada, studioul de televiziune) și prin schimbarea experimentatorului diegetic (copii în bazin, Georges în stradă, Georges în studio). **Planul 4** introduce un al doilea cameraman de studio anonim (punctul de vedere este lateral și indică astfel prezența celei de a doua camere de studio). Cele 4 planuri profilează o multiplicitate de

[133] Într-un film ca *Paranormal Activity* (Oren Peli, 2007) imaginea video este asumată în primă instanță de un narator diegetic care, cu ajutorul camerei video amator, încearcă să identifice prezența unei fantome în casă. Planurile filmului sunt realizate cu personajul în spatele camerei (în rolul de cameraman) fie cu el personaj diegetic (în rolul de experimentator). Circulă pe net o copie în care două personaje fac comentarii răutăcioase în voce off despre construcția filmului dintr-o perspectivă extradiegetică și introduc un nou act de vorbire extra diegetic.

conceptualizatori anonimi ce sunt „recuperați” de naratorul cinematic care se identifică sau se distanțează de această permanentă ubicuitate.

Planul 5_a reia poziționarea din 3. Cadrul de atenție **5_b**, după un zoom în spate, prezintă un plan general ce reia, din poziția primei camere de studio care panoramează, configurația planului 4. Sonor este indicată oprirea scenei de dialog destinate publicului emisiunii televizate. Cadrele **5_c** și **5_d** indică schimbarea destinatarului imaginii. Dacă planurile 3, 4, 5_a sunt destinate audienței televizuale următoarele cadre nu mai au un destinatar definit (cu excepția spectatorului filmului). Identitatea profilerului și apoi a naratorului cinematic este inclusă într-un contract conversațional cu un tip de spectator implicit. Camera de platou este destinată unui spectator în rol de audiență televizuală iar camera anonimă care spionează mișcările lui Georges are un spectator la fel de ubicuu și anonim ca și producătorul imaginilor. Poziția spectatorului este indeterminată sau incertă. Camera iese din diegeza emisiunii de televizor pentru a intra în diegeza vieții personajului inclusă într-o concepție de realitate incertă. Personajul punct de referință este situat în spațiul „emisiune” și are rolul jurnalistului moderator și, dată fiind schimbarea destinatarului, este situat în spațiul „viața privată a jurnalistului”. Imaginea nu mai este asumată de un cameraman de platou ci de cameramanul anonim al camerei video : narator diegetic neprofilat și anonim. Imaginea virtuală inițială este preluată de un C cameraman de platou și apoi de un C cameraman anonim secund. Cele două imagini sunt preluate de naratorul extra diegetic ficțional. Absența tăieturii de montaj face trecerea continuă, dar succesiv colapsată în diverse diegeze sau spații mentale (emisiunea vs viața privată) de către spectatorul final al filmului.

1	2	3 – 11:26	4 – 11:29

5_a – 11:31	5_b – 11:55	5_c – 12:04	5_d – 12:12

Scena 3

Planul 1 este asumat de naratorul cinematic și de naratorul personaj implicit neprofilat (POV-ul lui Georges), punct de referință diegetic focalizat intern. **Planul 2** fuzionează din nou naratorul cinematic, naratorul diegetic personaj, Georges, și naratorul anomim al camerei video. Abrupt **Planul 3** este asumat de naratorul extradiegetic și, prin asocierea cu punctul de referință personaj copilul din scena reprezentată, poate fi asumat de naratorul personaj neprofilat. Dar, totodată, diegeza elaborată de punctul de referință al copilului poate include un narator de tip camera video. Imaginea este asumată de naratorul anonim al camerei video fără ca vreo legătură de cauzalitate, de înlănțuire de vizualizare-conceptualizare, cu personajul să fie profilată. Personajul face parte din dominionul personajului (desenul este produs de o instanță exterioară lui Georges, dar face referință la o situație pe care Georges a trăit-o în trecut), dar indicațiile de situație de vizualizare ori de indicație temporală sunt absente. Pe scurt planul 3 poate să aparțină concepției de realitate a naratorului cinematic, a cameramanului anonim sau imaginației lui Georges. Planul 3 aparține unui profiler virtual care se

/

pune la dispoziția unor diegeze, puncte de referință și naratori posibili. Diferența dintre planul 1 și planul 3 în raport cu punctul de referință al protagonistului, Georges, ține doar de atribuirea imaginii ca reprezentând ceea ce percepe acesta actual acum și ceea a perceput actual atunci sau își imaginează acum. Naratorul cinematic are o atitudine discursivă de povestitor față de conținutul POV-urilor lui Georges (imagine subordonată) care, discursiv, sunt calificate de către fluxul de imagini principal ca actuale sau nonactuale, reale sau ireale, acum sau atunci.

Planul 4 reia poziționarea din planul 2. **Planul 5** reia poziționarea din planul 1. **Planul 6** este asumat de naratorul cinematic și, cu ajutorul punctului de referință al personajului Georges profilat diegetic, conține ecranul în care apare imaginea ce aparține naratorului anonim camera video. **Planul 7** reia poziția asumată de naratorul cinematic față de scena reprezentată și, totodată, indică „ascunderea" imaginii televizuale. Diferența de profilare de la 6 la 7 (poziția camerei în diegeză) reia saltul operat de două camere diegetice din studioul de filmare din 3 – 4. Gradual naratorul se „îndepărtează" de punctul de referință diegetic al personajului în măsura în care nu-mi mai permite mie, spectatorul, accesul la ceea ce vede personajul. O parte din ceea ce vede și știe personajul îmi este ocluzionat de profilarea din lateral a scenei.

1 – 12:27	2 – 12:31	3 – 12:49	4 - 12:51

5 - 13:39	6 – 14:10	7 – 14:26	

Scena 4

Planul 1 este asumat de naratorul extradiegetic, dar posibil și de un narator diegetic neprofilat. Coincidența dintre cele două focare narative este dată de absența profilării conceptualizatorului extradiegetic precum și a celui diegetic, amândoi fiind virtuali. In **planul 2** naratorul diegetic se manifestă cu ajutorul punctului de vedere subiectiv (POV). **Planul 3** aparține naratorului cinematic, dar și unui virtual narator diegetic. Acest cadru, ambigu, poate fi o vedere a unui *acum* sau poate fi un *atunci* mediat de memoria personajului. **Planul 4** poate, în plus, fi o memorie a personajului care își amintește o vedere de atunci sau și-o imaginează. Dar, totodată, poate aparține unui virtual conceptualizator / narator care nu se identifică nici cu Georges de acum și nici cu Georges copilul de atunci. Acesta poate fi entitatea care filmează din spatele camerei video și care îi trimite casetele filmărilor lui Georges sau poate fi cel care manipulează camera din studioul de televiziune. Este însă doar un narator virtual subiect și obiect al privirii unui personaj diegetic : copilul de pe marginea ferestrei.


1 – 17:58 | 2 – 19:10 | 3 – 19:11 | 4 – 19:48

Scena 5
Scena 5 e profilată pe un singur plan ce conține două cadre atenționale. Primul coincide cu Scena 1- planul 1 și cel de al doilea profilează în proximitate viziunea naratorului extradiegetic. Profilerul este situat în 1a în poziția cameramanului anonim și gradual în 1b în poziția naratorului cinematic. Stranietatea planului este conferită de suprapunerea temporară a celor două poziții și de incertitudinea de atribuție. Pe de o parte 1a, deși are o profilare tip „cameramanul anonim”, este o profilare a naratorului cinematic, și, pe de altă parte, 1b, deși are o profilare de tip ”naratorul cinematic” dă sentimentul că Georges va întoarce capul și îl va interpela pe cameramanul din spatele camerei anonime. În cadrul de atenție 1b spectatorul are senzația că Georges este în proximitatea intimității corporale cu fantoma cameramanului anonim pe care nu-l poate totuși, inexplicabil, observa.


1a - 19:52 | 1b - 20:13

Scena 6
Planul 1 este asumat de naratorul cinematic iar imaginea video este doar inclusă în diegeză. **Planul 2** reprezintă punctul de vedere al naratorului diegetic Georges și este citat de naratorul cinematic. Deasemenea planul introduce un nou un punct de referință diegetic, adică un narator diegetic secund anonim, neprofilat – virtual: șoferul automobilului care privește peisajul de la țară. Imaginea din 2a colapsează o serie de concepții de realitate: personajul din mașină, Georges și naratorul cinematic. **Planul 3**, brusc, reia narațiunea naratorului extradiegetic.


1 – 28:40 c-nar | 2a – 28:42 | 2a – 29:09 | 3 – 29:10

Scena 7
Planul 1 începe cu o „intrare” într-un spațiu ; un pasaj – marcat de dorsalitatea personajului – dintr-un „aici” într-un „acolo”. Un *match on action* continuă în **planul 2** narațiunea prin POV-ul unui narator diegetic care poate fi Georges dat fiind că el este punctul de referință al planului 1. Totuși planul 2 este asumat și de profilerul virtual și de naratorul cinematic. Profilarea este similară cu cea din scena 6 planul 2a. **Planul 3a** este configurat ca o incertitudine între vederea lui Georges și cea a cameramanului anonim. Cadrul atențional 3b și **planul 4** fuzionează naratorul diegetic Georges, naratorul cinematc și diegetic anonim: avem în față imaginea unui ecran video din diegeza lui Georges spectator al imaginii televizuale. **Planul 5** rediegetizează scena profilând personajele iar naratorul cinmatic preia din nou „controlul”. **Planul 6** este reluat prin punctul de referință diegetic, Georges, și ca POV reia punctul său de vedere coincident însă, în profilare, cu cea a

/

cameramanului anonim. Este remarcabilă similaritatea formală cu planul 3a și, în consecință, fuzionarea naratorilor în acest plan (în primul cadru atențional 6a).

1 – 38:15	2 – 38:16	3a – 38:42	3b – 39:06
3c – 39:09	4 – 39:12	5 – 40.00	(…) 6a – 44:39

In partea a doua a **planului 6** Georges „iese” din cadrul său optic (rămâne punctul de referință diegetic) iar fuzionarea colapsează în favoarea naratorului cinematic. Naratorii fuzionați sunt naratorul extradiegetic și – virtual – naratorul diegetic anonim. Se observă inducerea transformării graduale în interiorul desfășurări temporale a planului. Deasemenea planul pornește de la o profilare în „ax” pentru a se deplasa către o viziune din lateralul scenei – așa cum apărea ea în interiorul studiolui de televiziune și în interiorul casei lui Georges – (vezi scena 1: 1-2, 3-4; scena 2: 4-5; scena 3: 6-7; scena 5: 1a-1b). Nimic nu ne împiedică să considerăm că acest narator diegetic virtual nu este și conceptualizatorul următoarelor planuri ale filmului. După câteva planuri vom relua analiza cu **planul 7** și **8** care aparțin naratorului cinematic și reiau schema clasică și reconfortantă a dialogului față în față. După câteva planuri o nouă scenă apare în **planul 9** asumată de naratorul cinematic, dar care conține în *mise en abime* personaje cameramani dispersați în diegeză (o cameră de filmat ubicuă ce aparține unei mulțimi anonime). **Planul 10** reia scena din **planurile 7-8** și, descoperim, aparține și naratorului diegetic anonim. În ordine inversă spectatorul justifică planul 10 ca aparținând numai naratorului cinematic, apoi unui narator diegetic anonim și, în cele din urmă, POV-ului lui Georges. Altfel spus planul 10 reia fuzionarea conceptualizatorilor din planul 3a. **Planul 11** reia poziția naratorului cinematic. **Planul 12** reia planul 6b.

6b – 44:52	(…) 7 – 42:26	8 – 46:34	(…) 9 – 54:09

10a – 54:19	10b – 55:58	11 – 56:05	(...) 12 – 1:05:52

Scena 8

Planul 1 reprezintă o superpoziție a conceptualizatorilor. Succesiv avem un reportaj televizual ce conține diegeza ”soldați pe un drum” (ce cuprinde un C virtual al imaginii și, corespondent, un narator reporter diegetic neprofilat (o primă concepție de realitate), apoi planul reprezintă o nouă diegeză : „un personaj, Georges, privește o imagine televizuală” în care personajul diegetic neprofilat își asumă imaginea subordonată tv (a doua concepție de realitate) și, în cele din urmă, imaginea lui Georges este preluată de un C virtual al imaginii principale și de un narator cinematc ficțional din diegeza: „povestea lui Georges” (a treia concepție de realitate). **Planul 2** colapsează virtualitatea atribuției în favoarea transformării lui Georges din neprofilat în element profilat. El devine totodată și punctul de referință, experimentatorul, asumat de C virtual al imaginii principale, profilerul, și de naratorul cinematic ficțional. În planul secund, în cadru în cadru, dispozitivul diegezei prime este profilat iar narațiunea reportajului televizual prezintă o clară includere în diegeza terță. În această instanță spectatorul nu are acces la concepția de realitate a personajului Georges și la ceea ce vede acesta prin focalizarea internă.

1 – 1:07:22	2a - 1:08:05	2b - 1:09:10	2c - 1:10:33

Scena 9

Planul 2 reprezintă în primă instanță – ca imagine principală - o superpoziție a conceptualizatorilor : un profiler virtual neprofilat care ancorează scena și un narator cinematic extradiegetic. Cele două roluri virtuale, neprofilate, se pot diegetiza în sistemul descriptiv „platoul de televiziune” și, astfel, pot fi profilate ca, respectiv, un cameraman de platou tv și un editor de platou. Această interpretare este susținută de anafora internă filmului (adică reluarea cadrării din scena 2 planurile 3-5). Întreaga concepție este subordonată și poate fi inclusă într-o concepție principală supraordonată formată din tandemul profiler și narator cinematic. Trebuie notat că Georges este în acest plan în poziția experimentatorului și reprezintă pivotul narativ, punctul de referință al diegezei platoului de filmare. **Planul 3** doar întărește ambiguitatea și înscrie acțiunea naratorului cinematic (fie virtual, fie cinematic). **Planul 4** reordonează structurarea concepțiilor și îl situează pe experimentatorul din diegeza platoului (Georges-1) în poziția unui narator-editor diegetic profilat (Georges-2) sau, altfel spus, naratorul cinematic neprofilat din diegeza „platoul de filmare” capătă o profilare și este diegetizat. Acesta din urmă este în poziția experimentatorului ancorat de un profiler virtual-neprofilat în diegeza „studioul de montaj” și asumat de naratorul cinematic (extradiegetic ficțional al filmului).

1 - 1:17:24	(...) 2 - 1:23:04	(...) 3 - 1:23:06 / 1:24:03	4 - 1:24:05

Scena 10

/

1 - 1:25:11	2 - 1:26:10	3 – 1:30:26	4 – 1:30:35
(...) 5 – 1:31:51			

Scena 11
Scena finală a filmului reia ambiguitatea datorată superpoziției conceptualizatorilor în **planul 1** după care, câteva cadre mai târziu, în **planul 2**, poziționează fluxul narativ ca imagine principală (profiler / narator cinematic). **Planul 3** introduce imaginea subordonată a cuplului profiler (Georges copil, atunci) și narator (Georges adult care visează – focalizare internă). Georges adult nu este profilat ceea ce determină superpoziția conceptualizatorilor. Desigur spectatorul poate colapsa formula și, conform mecanicii ciclului de control, poate concepe via o instanță sau alta. **Planul 4** de final propune o nouă superpoziție a instanțelor narative: cinematic și anonim prin cadrarea în plan general pe care am mai văzut-o. Suprapunerea genericului aduce un rapel la construcția cinematografică propusă la începutul filmului și, de această manieră, propune explorarea posibilității ca această imagine să fie indicele unui nou început. Planul introduce din nou prezența conceptualizatorului discursiv, povestitorul.

1 - 1:41:50	2 - (...) 1:45:47	3 - 1:46:06	4a - 1:49:29
(...)	(...)	(...)	4n - 1:53:14

Lost Highway (David Lynch, 1997)

În filmul lui David Lynch *Lost Highway* (David Lynch, 1997) găsim un traseu conceptual ce aduce împreună mai mulți naratori și generează o superpoziție de puncte de vedere ce urmează a fi dezambiguizată. Scena este analizată de Elsaesser & Buckland (2002:190-193) [11:56 – 16:10 – 17:21). Autorii propun o grilă de analiză ce conține patru tipuri de planuri:

1. **plan obiectiv** (un plan motivat de un agent din afara diegezei – un narator (nu un personaj din diegeză))
2. **plan focalizat extern** (plan focalizat în regiunea de conștiință a personajului asupra evenimentelor diegetice cum ar fi ”*over the shoulder*”)
3. **plan focalizat intern** – **de suprafață** (plan focalizat pe experiența vizuală a evenimentelor diegetice cum ar fi POV optic)
4. **plan focalizat intern – în adâncime** (plan focalizat pe evenimentele interne ale personajului de genul vise și halucinații)

Planurile

00: plan obiectiv al perdelei (tipul 1).

01: Fred începe să viseze. Plan obiectiv (tipul 1)

02: Fred se deplasează în casă. Renee îi strigă numele. Fred povestește visul în voce-off. Următoarele planuri ar trebui să fie focalizate intern în adâncime (tipul 4).

03: planul POV al focului din șemineu. Planul este de tipul 4, dar și de tipul 1 în interiorul visului.

04: planul lui Fred cu vocea off Renee.

05: planul POV al fumului pe scări. Planul este de tipul 4, dar conține un nivel de tipul 3.

06: Fred pe culoar cu elipsă de situare

07: plan POV Fred

08: Fred

09: plan secvență de la a la c. POVul lui Fred aflat pe culoar și în dormitor. Cadrul perdelei din 9_a este de astă dată un POV de tip 3.

/



Planul 10 (al trezirii lui Fred) este ambigu. Este o imagine focalizată intern (în adâncime) (tipul 4) sau este o imagine de tipul 1? Este o imagine asumată de naratorul cinematic sau de personajul care visează.



In planurile următoare Renee și Fred se uită la a doua casetă (20:24). Fred se uită la televizor în living (planul 01). Planul din imaginea tv este planul culoarului din vis (planul 05). Acest plan este planul POV din vis pe care l-am văzut în 07. Este totodată și planul unui alt agent: autorul casetei video (omul misterios). Dar cum Fred se uită la ecran acest plan este din nou un POV de astă dată al lui Fred din living (20:02 – 20:50). Planul ochilor lui Fred (planul 06) este urmat de planul 07 ce ne prezintă din nou imaginea video în care se vede perdeaua roșie din planul 00. Acum imaginea perdelei aparține omului misterios (care a luat-o de la Fred și / sau de la naratorul obiectiv). Imaginea ajunge la Renee și Fred în pat. Dar POV-ul este preluat de Renee sau imaginea reprezintă concepția de realitate a personajului feminin din scenă?



În termenii propuși aici planul perdelei ce apare în 7_a superpune într-o singură profilare naratorul cinematic și apoi Fred din fața televizorului (vezi 6), Fred care se visează (vezi 01), Fred care are în vis un POV (vezi 07 și 09_a), omul misterios care a produs caseta video vizionată de protagoniști în salon (vezi 2), dar și Renee (vezi 8 și 9). Superpoziția are loc la nivelul profilerului iar naratorii reprezintă colapsări posibile. Fiecare narator reprezintă un punct de acces diegetic al scenei reprezentate. Scena dobândește astfel

caracteristici modale ce țin de actual vs non-actual ori real vs ireal (de concepție imediat perceptivă sau imaginată), de localizare deictică (aici proximal vs acolo distal) ori de temporalitate (acum vs atunci).

Code inconnu (Michael Haneke, 2000)

imaginile din *code inconnu* ale filmului in film *Le collectionneur* in ordine inversă (v Rowe 2014:101-104 sq). Pentru Rowe statutul ontologic ambiguu nu are vreo influență asupra „forței sale afective" sau, alfel spus, statutul ontologic al imaginii este destabilizat de către pura forță afectivă a imaginii (102). Spațiul în care Binoche/Anne interpretează un afect (în prim plan) este un „espace quelconque", un spațiu oarecare (102). În termenii analizei propuse este un caz evident de manifestare a ciclului de control.

Scena 1

Tăietura de montaj negru (t: 14:15 – 18:01) 3 c: regizorul personaj film în film (personajul Anne) și regizorul diegetic ficțional (Anne) și regizorul extra diegetic, extra ficțional (Binoche).

Scena 2

(t:38:59 – 41:41) vizita casei cu agentul

Scena 3

(t: 1:28:43 – 1:32:56) piscina și decizia de a cumpăra o nouă casă

La Commune (1871) (Peter Watkins, 2000)

Filmul lui Peter Watkins, *La Commune (Paris 1871)* (2000) pune în act treceri de la un conceptualizator la altul schimbând ancorarea. Watkins a construit un decor din anul turnării filmului, 2000, într-o hală industrială transformată într-un studio de filmare ce reprezintă interioarele, străzile și piețele publice ale Parisului anului 1871, anul insurgenței revoluționare a comunei. Decorul este astfel diegetizat ca „Parisul anului 1871". Totodată decorul este diegetizat ca „studioul de filmare din Parisul anului 2000". Diegeza „1871" cuprinde două sisteme descriptive generate de indici diverși. Un sistem descriptiv este format în jurul costumelor, comportamentului și referințelor verbale la realitatea istorică a anului 1871, /revoluția din Parisul anului 1871/. Un al doilea set de indici aparține sistemului descriptiv /media televizuală/ și este realizat cu ajutorul unor interviuri de televiziune realizate în stradă cu participanții la evenimente și inserarea televizorului în interiorul diegezei „1871". Indicii media televizuală în diegeza 1871 nu au incidență asupra caracterului ficțional sau documentar al filmului. Media televizuală este asociată personajelor din 1871 și aparține acestora ca puncte de referință. Cu alte cuvinte media audiovizuală din interiorul diegezei istorice aparține acesteia și nu este o „intervenție" exterioară. Deasemenea și decorul este diegetizat în concepția de realitate a lui „1871". Actorii sunt prezenți pe scenă ca personajele anului 1871.

Totodată în film există pasaje în care actorii își joacă rolul de actori ai unui documentar și interpelează camera de filmat din „2000" și discută, pe baza realităților istorice din 1871, criza socială din din Franța anilor 2000 – punând în evidență paralelismele crizei umane și sociale ale celor două epoci istorice. Acești indici ancorează diegeza în aici și acum din 2000. Sistemul descriptiv este cel al documentarului filmării (un soi de *making of*). Decorul vizibil de platou de turnare (cu un artificiu evident) este de inclus și în diegeza documentarului filmării.

Vedem că indici ca: privirea și interpelarea unei audiențe dincolo de camera de filmat a reporterului, dispozitivul reportajului video și decorul sunt asumați de doi naratori extradiegetici diferiți situați în două momente istorice 1871/2000. Deasemenea ei sunt înglobați în discursul unui povestitor documentar despre anul 1871 și a unui altuia ce face referință la realitățile media și sociale ale anului 2000. Putem spune

deasemenea că în, cazul diegezei „1871”, naratorul cinematic extradiegetic are pregnanță (este responsabilul concepției de realitate ficționale în sensul de diegeză neancorată discursiv) față de conceptualizatorul povestitor extraficțional și este disociat de acesta iar, în cazul diegezei „2000”, cei doi conceptualizatori responsabili ai concepției de realitate sunt fuzionați: povestitorul își asumă discursiv concepția de realitate a naratorului. Este de remarcat că atât în cazul diegezei 1971 cât și în cazul diegezei 2000 povestitorul are o atitudine documentară.

Diferența de ancorare modală a diegezei (de genul imedat/non-imediat, real/ireal, actual/non-actual) are consecințe asupra fuzionării sau disocierii dintre cei doi conceptualizatori dată fiind includerea ori excluderea unui conceptualizator dintr-o diegeză dată (vezi discuția despre metalepsă în Ryan 2006:204 sq).

În ilustrația de mai jos rândurile de imagini A și B sunt din diegeza „1871” iar coloana C aparține diegezei „2000”: personajele sunt actorii care realizează filmul „1871” și se adresează la camera de „aici și acum 2000”.

Seria A







Seria B






Seria C







Ambiguitatea privirii la cameră

Pe de o parte, în urma micro analizei prezente aici, putem constata că spectatorul proiectează – cu ajutorul unor indici de pe ecran – trăsături de subiectivitate / agentivitate asupra figurii umane recunoscute ca obiect ocurență în diegeza filmului. Acest mecanism poate fi rezumat ca recunoașterea altuia ca sine (***altul** ca sine*) și este descris de Teoria minții (TOM și de mecanismul neuronilor oglindă) sau, în termeni post freudieni, ca un „ideal ego” (o proiecție idealizată a sinelui asupra altuia) (vezi și Elsaesser 2009: 65-6, 88-9). Să notăm deasemenea că cei doi termeni actualizează un traseu metaforic în care termenul din stânga este ținta metaforei iar termenul din dreapta este sursa metaforei.

Pe de altă parte are loc și o traiectorie inversă. Spectatorul nu mai investește o entitate de ecran cu trăsăturile de subiectivitate propriului sine ci conceptualizează sinele ca un altul. Sinele propriu este perceput ca în mecanismul de tip „ego ideal” (proiecție ideală de la un altul către sine) sau sub logica „privirii” lacaniene (*the gaze*) sub formula: ***sinele*** *ca altul*. Sinele este obiectivizat ca fiind privit / asociat unui „companion evocat”. Companionul evocat este ancorat de diversele paliere narative (experimentator, profiler, narator, povestitor). Acest companion dă formă și o unitate eului proteic și dispus la multiple investiții fluctuante dat fiind că, în sine, eul are un caracter insondabil. Eul poate, în aceste condiții, să se multiplice în mai multe instanțe legate prin trasee de conceptualizare (printre care schematizarea și metafora) care nu ajung să fie complet autonome ca în situațiile patologice (dezordini de personalitate, dubla personalitate, schizofrenia).

Astfel cinematograful pune în „scenă” drama unei multiplicități de poziționări psihice ce alternează rolul de obiect și de subiect și sunt ierarhizate. Eul nu este, din această perspectivă, un bloc unitar ci un ansamblu de proiecții psihice pe care rolurile narative le modulează sau le acordează sensibilitatea și finețea de discriminare a detaliilor (*tuning*). Diversele profilări și alinieri ale rolurilor narative îi configurează traiectorii psihice spectatorului.

În acest sens privirea la cameră a personajului este diferit percepută în funcție de configurarea narativă. Personajul care privește direct „în ochi” un alt personaj într-un single de POV nu este perceput ca fiind straniu ci dimpotrivă ca elaborând un element schematic reprezentat de celălalt personaj diegetic. Privirea la cameră este încapsulată diegetic. La fel se petrece în cazul personajelor care privesc la cameră dincolo de un ecran de televizor diegetic. Totuși în cazul filmului narativ clasic o privire la cameră este o stranie perturbare a regimului narativ. Personajul care privește camera elaborează ca centru de profilare un modificator care aparține unui alt regim scopic aflat la un alt palier narativ sau concepție de realitatate elaborată. Actul este performativ în măsura în care ceea ce este reprezentat ca ocurență ficțională este chiar actul de comunicare actual controlat de povestitorul extra ficțional (vezi de exemplu privirile la cameră din *Funny Games*, 1997, 2007, Michael Haneke). Astfel o entitate virtuală din acel spațiu diegetic este, contradictoriu, în același timp și actuală și situată în aici și acum al spectatorului. În știri și reportaj entitatea diegetică este modalizată ca actuală de către instanța povestitorului și nu îi produce spectatorului reacții de surpriză. În genurile comice surpriza este prezentă, în momentul apariției figurii cinematografice, dar este – în funcție de indici de gen – încapsulată într-o diegeză secundă ci include un spectator și o sală avatar. Această diegeză este preluată de un narator și un povestitor de azi. De exemplu, dacă ne amintim de privirile complice ale lui Laurel & Hardy către cameră, ele sunt destinate, în primă instanță, mie, spectatorul de aici și acum din sala de cinema și apoi, în secundă instanță, spectatorilor unei „săli de cinema” de acolo și atunci (să spunem din momentul apariției filmului). Astfel, în acest exemplu, un sistem descriptiv evocat poate influența modul de concepție a unui traseu narativ conceptual. Genul comic de music hall și cel carnavalesc în care are loc o interacțiune constantă dintre sală și scenă permit înțelegerea actului de a privi camera de filmat ca aparținând diegezei /spectacol de music hall/.

Capitolul 13 - O propunere de structurare a analizei cinematografice

O teorie matricială a domeniilor de analiză cinematografică

Vom relua câteva din pozițiile teoretice ale lui Langacker și apoi vom vedea o propunere inspirată din această abordare lingvistică de analiză a discursului cinematografic [134] . Rezumând, limbajul este pentru gramatica cognitivă o „activitate de procesare organizată (paterne de activare neuronală)". Limbajul este definit ca un inventar structurat de unități lingvistice convenționale. O unitate reprezintă un patern de activitate de procesare care poate fi stăpânit mai mult sau mai puțin automat (o „rutină cognitivă"). Unitățile sunt interrelaționate prin suprapunere, includere, simbolizare, categorizare și integrare în unități mai mari. O structură are statutul de unitate prin înrădăcinare (*entrenchement*) de tip gradual și prin convenționalitate; i.e. cât de cunoscută și utilizată este o structură într-o comunitate de vorbitori. Există o gradație de la paterne stabilite ca unități la expresii spontane (Langacker 2007: 424-425). Unitățile sunt abstrase din evenimente de uz care sunt instanțe de utilizare actuală a limbii. Evenimentele de uz sunt formate din împerechrea unei conceptualizări, ce cuprinde și înțelegerea contextului, și o expresie elaborată, ce cuprinde suportul fonetic și de gestică. Unitățile sunt abstrase din evenimentele de uz. Procesul de abstractizare reprezintă o formă de întărire a elementelor comune recurente în mai multe evenimente de uz care sunt inerente în aceste evenimente indiferent de gradul lor de granularitate. Unitățile sunt selective și schematice față de evenimentele de uz din care iau naștere. Activarea unităților în contextul altor evenimente de uz are efect asupra categorizării acestor evenimente (interpretarea lor față de sistemul stabilit). În principiu orice fațetă a unui eveniment de uz sau a unei secvențe de eventuri în discurs poate fi abstractizată și convenționalizată ca unitate (425). Langacker identifică, pentru necesitățile analitice, **sectoarele** unui eveniment de uz care pot fi abstractizate și sunt susceptibile a fi convenționalizate ca unități. Un sector important este reprezentat de terenul (*ground*) - adică vorbitorul, ascultătorul, circumstanțele imediate și interacțiunea lor. În centrul interacțunii are loc o direcționare și focalizare a atenției ce implică lingvistic analogul conceptual al câmpului vizual, adică un spațiu subiectiv în care se manifestă conceptualizarea. Acest loc, numit cadrul de vizionare (*viewing frame*), delimitează regiunea de pe scenă (*onstage region*). Orice fațetă a universului conceptual al interlocutorilor poate apărea în acest cadru către care ei își îndreaptă atenția ca localizare specifică a atenției lor la un focus al atenției. Aceste aspecte sunt înscrise într-un cadru mai larg înscris la rândul său în corpusul de cunoștințe împărtășite de vorbitor și ascultător (425). Acesta reprezintă și înțelegerea contextuală a unei expresii. În măsura în care aceste elemente sunt înțelese și mental accesate ele figurează în eventurile de uz ca parte a conceptualizării ce reprezintă înțelegerea contextuală deplină a unei expresii (425).

---

[134] Vezi deasemenea o introducere succintă a noțiunilor prezentate aici în Langacker (2001, Discourse in Cognitive Grammar, 143-188; 2008; 2009).

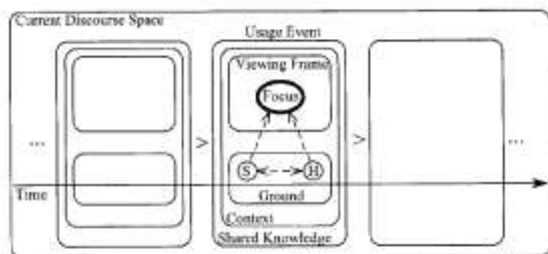


Figure 17.1. Structures relevant to discourse

Conceptualizarea mai cuprinde și un substrat conceptual enciclopedic, i.e. un corpus de cunoștințe. El este definit ca „(i) concepții evocate sau create în discursul antecedent; (ii) angajamentul în eventul de uz în sine, ca parte a interacțiunii sociale a interlocutorilor; (iii) înțelegerea contextului fizic, social și cultural; și (iv) orice domenii de cunoștințe care s-ar dovedi relevante" (Langacker 2008: 42). Conceptualizarea este inclusă în spațiul de discurs curent și se manifestă pe o serie de **canale** (de la cele expresive la cele strict conceptuale). Pentru conceptualizare canalul focalizat este concepția situației în discuție: obiectul discuției, situația obiectivă. Alte canale se referă la administrarea actului de vorbire și structura informației. La nivel expresiv verbal canalele importante sunt conținutul fonetic, intonația și gestica. Sectoarele și canalele apar în eventurile de uz și apar în unitățile lingvistice abstractizate din aceste eventuri. O unitate reflectă configurarea de uz și face specifică informația referitoare la anumite sectoare și este maxim schematică în ceea ce privește altele. Cel puțin, o unitate încorporează o indicație asupra statusului ei convențional; o „reprezentare schematică interlocutorilor care o utilizează în vorbire" precum și alți factori implicați în schimb (registrul, afectul, funcția discursului, statutul social al interlocutorilor) (426). Cel două fațete ale unui event de uz sunt conceptualizarea și expresia, i.e. polul semantic și polul fonologic. Sunetele și semnificațiile sunt direct înțelese (apprehended) și au un conținut intrinsec legat de un domeniu de experiență. Sunetele vorbirii sunt o clasă particulară a fenomenului auditiv iar semnificațiile lingvistice sunt clase particulare de conceptualizări (Langacker2008: 25).

Conceptualizarea se manifestă la nivelul semantic și subsumează atât sectorele și canalele expresive tratate ca fațete ale conceptualizării (427; vezi și Langacker 1987a: 2.2.1). Conceptualizarea este „ocurența unei activități neuronale" ce poate fi înțeleasă fenomenologic sau ca procesare. Putem descrie o experiență mentală în sine sau activitatea de procesare care o constituie (Langacker 2008:31). Ea cuprinde o serie largă de experiențe mentale ce subsumează „(1) expresii noi cât și stabilite; (2) nu numai noțiuni „intelectuale" ci și experiențe senzoriale, motorii și emoționale; (3) înțelegeri ale contextului fizic, lingvistic, social și cultural; și (4) concepții care se dezvoltă și se desfășoară în timpul de procesare (mai degrabă decât într-o manifestare simultană)" (Langacker 2008: 30).

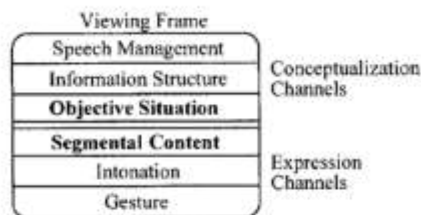


Figure 17.2. Channels

Un sistem lingvistic este un inventar de unități convenționale. Unele structuri simbolice sunt schematice și sunt privite ca gramaticale și nu lexicale (428). Dacă o unitate-pachet de rutine de activitate de procesare - este activată ca parte a producției sau înțelegerii unei noi expresii atunci relația lor este de categorizare: o instanțiere a unității este imanentă în procesarea ce constituie noua expresie (428). Categorizarea este

dependentă de gradul de înrădăcinare, amorsarea contextuală și gradul de suprapunere cu ținta. Un eveniment de uz este sancționat /categorizat de mai multe unități convenționale fiecare relevând un aspect particular al structurii sale. Aceste categorizări reprezintă descrierea structurală a eventului adică interpretarea sa în raport cu sistemul lingvstic. Fiind interpretat de o anumită manieră un event de uz poate fi considerat ca manifestând o expresie lingvistivă particulară. Setul de categorizări indică gradul de convenționalitate al expresiei (430). Schemele iau naștere prin întărirea succesivă a ceea ce este comun unor evenimente de uz iar unități mai complexe apar atunci când structuri mai simple reapar împreună sistematic. Expresiile sunt reuniuni de unități simbolice. Elementele schematice ce formează descrierea „regulilor" gramaticale – structurile și constructele utilizate în descrierea gramaticală – au și ele semnificație; la fel ca și unitățile lexicale.

Semnificația este identificată cu conceptualizarea, adică „orice fel de experiență mentală" (431) : concepții vechi și noi; numai concepte abstracte sau ideatic intelectuale, dar și experințele „imediat senzoriale, motorii, kinestetice sau emoționale"; concepții care nu sunt instantanee ci care se schimbă sau se desfășoară în timpul de procesare și înțelegeri globale al contextului fizic, lingvistic, social și cultural (431). Conceptualizarea nu este în sine obiectul contemplării ci este întotdeauna conceptualizarea a ceva, fie o fațetă a experienței lumii naturale / reale fie a unei lumi construite ancorate în cele din urmă în experiența lumii reale. Conceptualizarea este o formă de interacționare cu lumea (*engaging the world*), forma experienței noastre de interacționare cu lumea (431). O expresie aduce o formă particulară de accesare a unui domeniu de cunoștințe. Semnificația poate fi caracterizată în funcție de arhetipe conceptuale de bază (gestalturi ce reprezintă aspecte remarcabile al experenței cotidiene ce sunt fundamentale: obietul fizic, obiectul fizic care se mișcă, fața umană, corpul uman, containerul fizic, partea și întregul, a vedea ceva, a ține ceva, a da ceva, a exersa o forță, a vorbi, a avea o întâlnire față în față). Fundamentale sunt și noțiunile minimale și maxim schematice ce se manifestă în orice domeniu de experiență: punct vs extensia, contrastul, limita, schimbul, continuitatea, contactul, incluziunea, separația, proximitatea, multiplicitatea, gruparea etc. Ele sunt concepte schematice sau abilități cognitive fundamentale. În loc de a vorbi despre extensie, contrast sau grupare putem vorbi de scanare mentală, adică de abilitatea de a detecta un contrast sau capacitatea de a grupa entități constitutive.

Arhetipele conceptuale sunt mai specifice și mai relevante cognitiv decât abilitățile conceptuale fundamentale și tind să fie adaptate ca prototipe ale categoriilor. Abilitățile sunt mai abstracte și sunt candidați posibili pentru descrierea schematică a unei categorii. Pentru gramatica cognitivă anumite noțiuni universal gramaticale ca verbul, numele, subiectul, obiectul sau posesivul sunt schematic caracterizate la cele două nivele. Un nume, de exemplu, este caracterizat prototip cu ajutorul arhetipului „obiect fizic" și schematic cu ajutorul abilității de a grupa entitățile și de a reifica.

Anumite zone de experiență sunt **domeniile** fundamentale de genul timpul, spațiul ori domeniile asociate simțurilor cum ar fi spațiul culorii. Un domeniu fundamental nu e un concept și aduce potențialul de experiență pentru ca o conceptualizare să aibe loc. Concepte minimale exploatează acest potențial cum ar fi linia, unghiul, gradul de curbură, culorile focal și precedența temporală (434). De la aceste elemente pot fi construite alte concepții mai elaborate fără limită de sus în ceea ce privește complexitatea lor. Un domeniu nonfundamental este un „concept sau un complex conceptual de orice dimensiune la orice nivel de organizare conceptuală". O expresie lingvistică evocă un set de domenii fundamentale și nonfundamentale ca bază a semnficației sale. Acestea reprezintă matricea sa conceptuală. Un domeniu ce reprezintă orice nivel de organizare sau grad de complexitate poate fi o parte din matricea unei expresii și esențială pentru caracterizarea sa semantică. *Roșu* evocă domeniul spațiului cromatic iar *brațul* concepția arhetipală a corpului uman. Pentru un termen ca turn de șah domeniul relevant este un corp de cunoștințe despre regulile și strategiile șahului. Domeniile unei matrice sunt fațete ale cunoștințelor enciclopedice despre entitatea la care se face referință. Entitatea (profilul expresiei) are o manifestare în toate domeniile care sunt suprapuse. De exemplu cuvântul *paharul* va evoca domenii ca: specificarea unei forme specifice tipice (ce presupune spațiul); concepția orientării sale tipice (ce incorporează specificarea formei tipice a paharului), funcța sa de container pentru lichide (ce implică forma și orientarea precum și noțiunile de lichid, includere spațială, mișcarea potențială, forța și constanța în timp); rolul său în procesul de a bea (funcția containerului, concepția corpului uman, a prinderii a ceva, a mișcării cu brațul, a consumului de alimente); o specificare a materialului (de

obiecei sticla); mărimea tipică (de ținut într-o mână) precum și alte specificații periferice (costul, spălatul, depozitarea, posibilitatea spargerii, poziția pe masă, modul de fabricare) (434-435).

Domeniile activate aduc conținutul conceptual al unei expresii. Semnificația sa nu este însă epuizată de această evocare ci implică și modul în care conținutul este construit. **Construalul** reprezintă capacitatea noastră de a concepe și portretiza aceeași situație de diverse maniere. Construalul impus asupra conținutului semantic este „instrinsec și esențial pentru semnificația fiecărei expresii și fiecărei unități simbolice” (435). Aspectele construalului sunt: specificitatea, proeminența, perspectiva și dinamicitatea. Specificitatea indică gradul de schematicitate sau elaborare. O situație poate fi reprezentată schematic sau elaborat. Ceva poate fi proeminent important (*salient*) de mai multe maniere. Două tipuri de proeminență sunt mai relevante gramatical: profilarea și alinierea traiector vs landmark. Profilul este referentul conceptual și expresia îl identifică și focalizează atenția asupra acestuia din conținutul / domeniile evocate, baza sa conceptuală. Poate fi profilat un lucru sau o relație (435-436). Pentru perspectivă, în primul rând, locul de vizualizare este important și apoi construcția subiectivă ori obiectivă a entității profilate. O prezență conceptualizantă, un locus de conștiință care,în sine, nu este conceput este construit cu subiectivitate maximă. Invers, ceva care este explicit individualizat ca focalizarea atenției este construit cu obiectivitate maximă. În cele din urmă dinamicitatea ține de modul în care conceptualizarea se dezvoltă în timpul de procesare. Ordinea de apariție exercită o influență asupra modului în care componentele conceptuale evocate sunt accesate. O fațetă a conceptualizării cuprinde și secvența de activare în timpul de procesare al expresiei. Ordinea componentelor simbolizate este încorporată în concepția eventului.

Langacker menționează ideea teoretizării viitoare a dinamicității conceptualizărilor în timpul de procesare (structura lingvistică are de dat seama de temporalitatea inerentă procesării lingvistice) și de ficționalitate ori virtualitate. Am remarcat că virtualitatea este o trăsătură definitorie a profilerului și profilării. O temă crucială pentru gramatica cognitivă este ancorarea structurii lingvistice în discurs și interacțiunea socială. În principiul gramatica cognitivă este o teorie a enunțării (vezi Culioli 1990) (Langacker, 2007:450).

Domeniile conceptuale au o structură legată de mintea și contextele de utilizare umane. Taxonomiile științifice, de exemplu, nu sunt orientate către caracteristcile minții umane (Ungerer 2006: 67; 69-70). Ele, ca și unitățile abstractizate nu sunt generate și nici construite computațional ci în funcție de corporaliatea umană; i.e. caracteristicile cortexului și sistemului de activitate de procesare neuronală corticală. Categoriile umane se apropie de categoriile pe care le menționa Jorge Luis Borges în *Tlön, Uqbar, Orbis Tertius* unde categorii științifice abstracte sunt situate pe același palier de relevanță cu entități particulare (animalele din regat sunt mamifere, pești și „pisica care tomai a ieșit din cameră”). O abordare cognitivă are de luat în seamă acest fenomen de violare de nivel logic. Anumite categorii sunt mai semnficative și mai pregnante pentru sistemul cortical conceptual uman.

Spectatorul / criticul de film poate identifica și construi paterne de conceptualizare manifestate în domenii de conceptualizare care pot fi izolate de alte domenii. Unități simbolice sunt decelate prin automatizare și convenționalitate în domenii de manifestare ale filmului. Din experiențele de uz se desprind scheme. Altfel spus considerăm că există domenii semantice care pot fi identificate și izolate de corelațiile și corespondențele cu alte domenii. Ele pot fi analizate separat de celelalte domenii. De exemplu o expresie vizuală descrisă verbal ca *o femeie în roșu* poate fi o instanță, în domeniul vizual cromatic, de roșu (este un tip de roșu) sau poate fi, în domeniul diegetic, o instanță de entitate feminină (un tip particular de femeie). Schemele pe baza cărora se face categorizarea aparțin unor domenii semantice diferite și pot fi analizate în interiorul domeniului semantic dat. Schemele pot fi unități conceptuale și reprezintă echivalentul regulilor gramaticale din gramatica clasică sau generativă. Regulile sunt unități simbolice abstracte identificate prin mecanismul de sancțiune ca categorii. Indicii de pe ecran servesc la elaborarea / construcția unor instanțe de conceptualizare care sunt înțelese ca instanțe ale unor categorii. Suportul expresiv asociat în unitatea simbolică generată este constituit de indici – paterne gestalt în domenii de experiență – care se manifestă la rândul lor într-un domeniu de conceptualizare: în cazul nostru, domeniul cromatic sau domeniul obiectelor din lumea naturală. Indici sau qualia se manifestă într-un domeniu de experiență care, la rândul său este asociat într-o relație de evocare cu un alt domeniu de conceptualizare într-un eveniment de uz. Un domeniu este o fațetă

expresivă și un altul este o fațetă semantică. O structură simbolică încorporează polul expresiv notat ca [indice] și polul semantic notat ca [INDICE]. Reuniune dintre ele este notată cu [... / ....].

Primitivele conceptuale

Să reamintim că nivelul diegetic conține evocarea unor entități scanate de o manieră statică, sumativă, (scene, situații sau eventuri) sau inspectate ori scanate dinamic, sevențial, (eventul este explorat „pas cu pas" iar scena este deasemenea vizualizată segment cu segment). Obiectele componente ale unei scene pot fi conceptualizate împreună sub forma unei singure experiențe mentale. Obiectul rezultat este rezultatul reificării. O expresie poate profila fie obiectul static conceput fie relația din interiorul său. Scanarea poate fi secvențială – profilează evoluția relației în timp – sau poate fi scanată sumativ și atunci atemporalitea relației este profilată (440). Obiectele fizice reprezintă cazurile în care „gruparea și reificarea sunt prea de nivel jos și automatice pentru a fi conștient accesibile" (440). Procesele bottom-up formează entități de o manieră automată, dar procesele de categorizare primară și secundară vor modula de o manieră top-down integrarea indicilor prezenți în suita de stimuli perceptuali.

Langacker enumeră câțiva dintre candidații ce reprezintă elementele de bază de la care pot fi construite concepții mai elaborate. În primul când se pot cita *arhetipele conceptuale*, i.e. „concepții de tip gestalt de o anumite complexitate ce reprezintă aspecte proeminente din experiența noastră cotidiană ce sunt extrem de frecvent întâlnte și astfel fundamentale" (Lanagacker 2007: 433). Câteva exemple: obiectul fizic, obiectul care se deplasează în spațiu, fața umană, corpul uman, containrul fizic și conținutul său, partea și întregul, a vedea ceva, a ține ceva, a da ceva cuiva, a exercita o forță pentru a produce un efect dorit, a vorbi, a avea o întâlnire socială față în față". *Schemele de imagine* sunt „paterne schematizate de activitate abstractizate din experiența cotidiană corporală și se referă la viziune, spațiu, mișcare și forță". Ele sunt structuri „preoconceptuale" care oferă o organizare „scheletică" pentru organizarea altor concepții mai elaborate și mai abstracte prin combinare și prin proiecții metaforice. De exemplu ***a intra*** este format de schemele de imagine : obiectul, originea-calea-ținta și relația container-conținut (Langacker 2008: 32).

Fundamentale mai sunt anumite noțiuni minimale și maxim schematice care se pot manifesta în orice domeniu de genul: „punctul vs extensia, contrastul, limita, schimbarea, continuitatea, contactul, incluziunea, separația, proximitatea, multiplicitatea, grupul etc". Acestea pot fi înțelese ca fiind concepte schematice minimale (dependente de un domeniu conceptual particular) ori *concepte configuraționale* (aplicabile prin abstracție la aproape orice domeniu sunt apropiate de schemele de imagine) fie ca *abilități cognitive minimale*. În loc de a vorbi de extensie, contrast și grupare putem vorbi "de scanarea mentală, de abilitatea de a detecta un contrast și de capacitatea de a grupa entități constitutive" (433). Arhetipele cognitive, în GC, tind să fie prototipele categoriilor iar abilitățile tind să reprezinte descrierea schematică a unei categorii.

Fundamentale mai sunt și domeniile de experiență care nu pot fi reduse la ceva mai fundamental. Printre acestea sunt *domeniile fundamentale* (*basic*) de genul spațiul, timpul și domeniile asociate simțurilor cum ar fi spațiul cromatic. Domeniul fundamental nu este un concept ci oferă potențialul de experiență pentru ca conceptualizările să aibe loc. Concepte minimale care exploatează acest potențial includ noțiuni ca linia, unghiul, forma curbilinie,culorile focale și precedența temporală. Ele sunt incluse în alte concepții atât simple cât și complexe. Alte domenii conceptuale mai complexe sunt numite *domenii non fundamentale (non basic)*. O expresie lingvistică evocă un set de domenii (non) fundamentale ca bază a semnificației sale. Aceste domenii reprezintă matricea conceptuală. Astfel *roșu* evocă domeniul fundamental al spațiului cromatic iar *brațul* concepția arhetip a corpului uman. Un termen ca turnul (de șah) domeniul este format de un „corp elaborat de informații despre regulile și strategiile jocului de șah" (434). O entitate la care se face referință

conceptuală – profilul expresiei – se manifestă în aceste domenii care nu sunt separate ci suprapuse [135]. Activarea unui domeniu și probabilitatea activării sale (gradul de centralitate), așteptarea implicită este parte din „valoarea semantică convențională a unei expresii”.

Diagrama domeniilor de analiză cinematografică

În coloana C din diagrama ilustrativă am inclus indicii care-i permit spectatorului să formeze un construal. Între ele și elementele reunite în coloana A nu există o corespondență în linie; unui element din coloana din stânga nu-i corespunde un element din coloana din dreapta. Indicii apar în domenii de conceptualizare care se pot autosimboliza ca roșul în domeniul cromatic sau pot fi elemente ce evocă domenii diferite de conceptualizare. Astfel roșul rochiei femeii caracterizează un tip de obiect, de rochie. Roșul este, într-o utilizare, o instanță de calitate care face perceptibilă / evocă o distincție în domeniul cromatic (este un tip de roșu) și, într-o altă utilizare, este o instanță a unei calități ce face o distincție în domeniul obiectelor din lumea naturală (un tip de rochie). Când văd o cană roșie pe o masă nu percep o ***culoare*** *roșie* ci o ***cană*** *roșie*. Domeniul de conceptualizare evocat de suportul indicilor expresivi este relevant pentru analiza cinematografică vizuală. Domeniul de conceptualizare este dependent de structurile de procesare neuronale care prin automatizare și schematizare permit recunoașterea unei configurații instanță ca fiind sancționată de o schemă dintr-un domeniu conceptual semantic. Cu alte cuvinte recunoașterea unui obiect perceput este inerent semantică. Conceptualizarea rezultantă – recunoașterea obiectului – este o conceptulizare semantică c poate fi folosită, pentru scopuri expresive, în structuri sau reununi simbolice de orice dimensiune și grad de complexitate internă. Asocierea prin evocare este resimițită conștient de către subiect ca inerent dotată cu semnificație. Fenomenul de recunoaștere a unui patern are un caracter de experiență simțită și poate fi explorat conștient cu ajutorul angajării mecanismelor de procesare atențională.

În coloana B am inclus operațiile pragmatice definite de Roger Odin (2000). Pentru Odin aceste operații sunt strict de tip pragmatic. *Figurativizarea* reprezintă construcția unor configurații plastice expresive, recunoașterea unor figuri. *Diegetizarea* înseamnă construcția unei lumi posibile în care pot evolua personaje. *Narativizarea* implică construcția unei secvențe narative. *Ficționalizarea* reprezintă înțelegerea caracterului ficțional al discursului cinematografic. *Punerea în fază* împlică o rezonanță afectivă iar *discursivizarea* reprezintă transmiterea unor valori prin interacțiunea cinematografică (vezi o prezentare a teoriei lui Odin în Deaca, 2013). Operațiile lui Odin corespund domeniilor catalogate în coloana din stânga.

În coloana A am introdus domeniile conceptuale în care diverse configurații expresive pot fi sancționate de scheme rezultate din abstractizarea elementelor comune mai multor ocurențe, evenimente de uz. Scheme comune vizualului și verbalului sancționează expresii cinematografice. Unitățile simbolice cuprind structuri expresive și structuri semantice. Structurile expresive reprezintă sub regiuni de conceptualizare semantică. Unele pot fi instanțe de autosimbolizare. Conceptualizările de pe „ecran” sunt sancționate de scheme în diverse domenii semantice. Structurile expresive sunt formate din indici care-i permit spectatorului să recunoască paterne în domenii conceptuale. Aceste paterne sunt categorizate ca instanțe ce conțin imanent scheme conceptuale, adică descrieri mai abstracte.

---

[135] Despre domeniile (non) fundamentale (Langacker, 2008: 44-47), schemele de imagine (32-35; Evans, 2006: 42-46, 234, 184-186; Coulson, 2001: 182) și arhetipele conceptuale (Langacker, 2008: 34, 355-357; Langacker, 2009: 130,148).Vezi deasemenea o prezentare în Deaca (2013b).

	A	B	C
	Matrice de domenii conceptuale	**Operații pragmatice (Odin)**	**Construalul (calități-qualia, configurări schematice, indici de procesare)**
1	Prefigurativ (afecte vitale, expresii autosimbolizante)		Modulatia temporală calitativă
2	Figurativ (compoziția grafică) – domeniu 2D	Figurativizarea	Indici de event, grafici, de recunoaștere de paterne
3	Diegetic (și profilmicul) (abstract sau figurativ) – domeniu 3D (sistemul descriptiv = obiecte, decor-context, acțiuni, agenți, stări mentale, simulări), proces de recunoaștere și de categorizare (scene, modele de situație) Nivel efectiv	Diegetizarea	Cadrul (cadrele de atenție) (profilarea și construalul)
4	Simbolic (integrări conceptuale, metafora, metonimia)		
5	Narativ (schema narativă, schema de event, modele de event)	Narativizarea	Camera (indici de scanare secvențială)
6	Conceptualizator (organizarea informației narative în funcție de un punct de referință și de o situație de comunicare) Nivel epistemic	Ficționalizarea	Construcții (elipsa, tăietura de montaj)
7	Afectiv (situații simulate) (introspecții)	Punerea în fază	Scheme e-site (scanare sumativă)
8	Discurs (act de comunicare despre concepte) Nivel discursiv	Discursivizarea	Sunetul

Domeniul prefigurativ

În primul rând am reținut (1) **prefigurativul** ca domeniu de conceptualizare dinamic bazat pe indicii plastici ai imaginii. O serie de parametrii ai dinamicii imaginii (direcționalitatea, tempoul, ritmul) pot fi identificați și apoi se pot abstrage paternele de combinare. De exemplu în domeniul sonor în cazul canalului de expresie lingvistic identificarea unor paterne schematice este similară cu formarea fonemelor din variația sonoră. Conceptualizarea este concidentă cu procesele de percepție a formelor dinamice. Daniel Stern identifică **calitățile amodale perceptuale** cu formele, paternele temporale, nivelele de intensitate, mișcarea, numărul și ritmul (Stern 1998: 53). Percepțiile amodale afective sunt derivate din stimulări ce au loc în modalități senzoriale particulare și pot fi translatate într-o altă modalitate senzorială. Copii percep o lume de unitate perceptuală în care pot identifica calități amodale în orice modalitate și din orice comportament uman expresiv, le pot reprezenta abstract și le pot transpune în alte modalități (51). O linie grafică, o culoare sau un sunet sunt percepute sinestezic ca fiind vesele, triste sau furioase. Afectele categoriale de genul furios, trist sau fericit sunt experimentate direct în aspectele oamenilor sau lucrurilor (54). Inițial – primele luni – experiențele

sunt definite pentru copil în termeni de intensități, forme, paterne temporale, afecte vitale, afecte categoriale și tonuri hedonistice (67). Copii identifică afectele vitale (***Vitality affects*)**, adică acele calități ale experiențelor, ale sentimentelor (*feeling*) care sunt **dinamic cinetice** (*surging, fading away, fleeting, explosive, crescendo, descrescendo, bursting, drawn out*) (54). Afectele vitale sunt o ”explozie” de furie sau de veselie, percepția unei lumini care te ”inundă”, accelerarea unei secvențe de gânduri, un val greu de măsurat de afect generat de muzică sau o injecție de narcotice care poate fi simțit ca ”un val care inundă” (55). Forme ale sentimentelor sau calitățile vitale sunt asociate proceselor vitale (a avea foame, a elimina, a adormi, sentimentul venirii și dispariției emoțiilor și gândurilor) (54). Calitățile sunt atribuite interiorului infantului, dar și comportamentului exterior al altora. Stern compară afectele vitale cu atributele mișcărilor din artele desfășurate temporal. Expresivitatea afectelor vitale se aseamană modului în care păpușile prin mișcări (contururi de activare pe care le trasează) construiesc indicii pentru inferarea unor afecte vitale. Păpușile nu au capacitatea de a exprima afecte categoriale cu ajutorul semnalelor faciale iar repertoriul lor de posturi corporale este redus. Dar modul lor de a se mișca ne permite să inferăm afecte vitale; o păpușă poate fi letargică cu membrele ”atârnate” și capul care se ”bălăngăne”, o alta ”viguroasă” și o alta ”plină de sine”. Dansul abstract și muzica sunt expresivități ale afectelor vitale.

Astfel, putem extrapola aceste fenomene de percepție ai stimulilor vizuali din teatru, dans, performanță și film. Spectatorul de cinema este sensibil nonverbal și nonconștient la afectele vitale și la calitățile amodale ale experiențelor audiovizuale (forma, nivel de intensitate, mișcare, număr, ritm). Acestea formează substanța abstractă a data generată de stimuli externi. Spectatorul este, de asemenea, atent la variațiile de intensitate ale stimulilor și, totodată, aplică procesele de creeare a sentimentului de continuitate ale sinelui și ale altuia (procesele dinamice și personalizate de pe ecran). Filmele experimentale și abstracte deseori lucrează și modelează acest palier non-verbal de expresivitate a impulsurilor audiovizuale. Domeniu de studiu cinematografic este corelat cu acest domeniu de conceptualizare.

Domeniul figurativ

-(2) Figurativul se detașează ca domeniu de analiză cinematografică în măsura în care scheme de compoziție grafică pot fi identificate. Compozițiile plastice și cadrările pot fi grupate în unități recurente în film. Fiecare domeniu identificat poate fi canalul expresiv ce evocă și permite construcția unui domeniu conceptual asociat. Astfel indicii de cadrare reprezintă construalul care evocă, de exemplu, o percepție particulară de tip POV a unui personaj. În acest sens nu mai vorbim de un tip de cadrare sau de un tip de obiect grafic identificat de spectator ci de un tip de percepție situat în domeniul semantic al instanțelor de conceptualizare. Alternativ, distincția dintre un desen animat sau o fotografie / fotogramă naturalistă a unui peisaj reprezintă distincția corelată dintre două tipuri de figurativ 2 D fie, în domeniul diegetic 3D, dintre două tipuri de peisaj. Qualia domeniului figurativ reprezintă schematic modificatori ai obiectelor 3D identificate de spectator. Figurativizarea reprezintă focalizarea atenției asupra calităților suportului reprezentării nu asupra obiectului reprezentat.

Domeniul diegetic

Aceeași indici pe ecran pot fi categorizați în două domenii diferite. Domeniul figurativ poate fi considerat un subdomeniu al (3) **diegeticului**. De exemplu profilarea literei A pe ecran poate fi indice pentru un tip de literă ce ține de domeniul diegetic; este un tip de obiect: o literă și nu un desen. Litera A are în același timp o formă particulară ce ține de domeniul distincțiilor stilistice abstracte A vs **A**. Figurarea plastică de pe ecran este o mostră de utilizare a grosimii sau curburii unor linii. La nivelul diegetic găsim o enormă varietate de categorizări ale acelorași indici ce activează la rândul lor o enormă diversitate de sisteme descriptive. De exemplu Branigan (2006:67) indică o serie de contexte de utilizare ale unei imagini: „*un vultur într-un copac*”

ce permit diferite categorizări ale obiectului recunoscut de către spectator, dar nu ale suportului reprezentării, adică fotografia. Astfel rând pe rând vulturul profilat în copac este un **obiect particular** ancorat: „aici este vulturul acela pe care l-am văzut eu în acel copac împreună cu norii din spate"; o **mostră** a unui vultur tipic; o mostră de **tip** general (un vultur e o vertebrată ca un om sau un pește); o **emblemă** (vulturul este simbolul unei națiuni); un **memento** sau fetiș (vulturul ca o amintire sau ca un element de superstiție); revelarea unui **sentiment** (vulturul este alert sau vigilent); ceva destinat a face o **impresie** (un vultur ca o formă vie (*vivid*) care are calități senzoriale de genul textură, aerodinamicitate); **reificarea unui lucru** intangibil (privirea vulturului de sus, un punct de vedere ideal deci o cunoaștere transcedentă – o privire de vultur); o **ficționalizare** (vulturul este o creatură mitică ca și grifonul); o **narativizare** (un vultur ca o entitate malefică înscrisă într-un script narativ – vulturul și grifonul din *Alice in Wonderland*). Remarcăm că diegetizarea are loc pe o gradualitate înscrisă între domeniile concrete și cele abstracte. Cu alte cuvinte diegetizarea cuprinde la un pol primar identificarea literală a unui patern ce evocă un tip de obiect (conceptualizarea obiectului vulturul) și o procesare secundară conceptuală ce asociază înțelegeri figurate ale obiectului. Obiectul are, în acest caz, rolul unei unități simbolice ce permite accesul, în funcție de context, la domenii asociate de cunoștințe. Indicii de pe ecran permit identificarea unui obiect în domeniul diegetic 3D. De exemplu o serie de 4 linii sunt, în cazul unei asocieri grafice particulare, formează automat un gestalt reificat (obiectalizat 3D) ca un *pătrat*. În acest sens obiectul ocurență 3D este o unitate simbolică căci rezultă dintr-o asociere formată între o conceptualizare expresivă (indicii) și o conceptualizare de sens (obiectul). Obiectul este fie înglobat în unitatea simbolică secundă ce evocă prin asociere un conținut semantic dat de tip verbal, i.e. *un pătrat* fie este categorizat ca o expresie instanță a unui tip de obiect dintr-un domeniu semantic. Polisemia obiectului derivă din utilizarea în diverse contexte ce presupun domenii de instanțiere și relații de categorizare diferite. Conceptualizarea unui ☐ dintr-un eveniment de uz poate fi asociată, ca suport expresiv ea însăși, cu unitatea simbolică verbală ce cuprinde o zonă expresivă – între paranteze rotunde - și o conceptualizare semantică între paranteze pătrate: [[UN PĂTRAT] / (pătrat)]. În acest caz conceptualizarea pătratului ☐ se poate reprezenta ca o categorizare a eventului de uz {☐} sub forma [[UN PĂTRAT] / (pătrat)] → [[UN PĂTRAT] / (☐)]. Unitatea lingvistică selectează și este schematică față de conceptualizarea ocurență de uz a pătratului vizual. Se poate spune că conceptualizarea ☐ este inerent semantică. Dar și că este o expresie pentru un conținut semantic secund care o categorizează. Conceptualizarea vizuală va fi activată în alte contexte de uz (sau va fi diferit contextualizată) iar categorizarea sa va fi afectată / modificată în aceste contexte. Acest proces este figurat în noul context ca parte a conceptualizării ce constituie înțelegerea deplin contextualizată a expresiei.

Un eveniment de uz are un pol expresiv (obiectul diegetic ce presupune o asociere mutuală a unui pol expresiv – indicii - și un pol semantic conceptual) și un pol de conceptualizare semantică. Pentru Langacker polul semantic cuprinde, într-o accepție|| restrânsă, canalele de conceptualizare semantic lingvistică și, într-o accepție largă, și canalele de expresie ca fațete ale conceptualizării (427 și Langacker 1987: 2.2.1.). O unitate semantică are doar un pol semantic, una fonologică are doar un pol fonologic iar o unitate simbolică are și un pol semantic și unul fonologic și consistă în legătura simbolică dintre cele două. Legătura poate fi de asociere automată sau de categorizare.

Domeniul simbolic (4)

Dacă revenim la exemplul vulturului atunci putem spune, de exemplu, că obiectul expresie *vulturul*, el însuși o unitate simbolică formată dintr-un pol expresiv și un pol semantic, este recategorizat de o nouă conceptualizare ca pol expresiv. Astfel vulturul obiect expresie va evoca un conținut semantic dependent de o categorizare : *vulturul* obiect expresie este un tip de mostră, de obiect particular, de sentiment, emblemă, de simbol cultural, de sentiment, de entitate mitică ori ficțională, un element dintr-un script narativ.

Anumite unități simbolice și expresii sunt convenționale. Precum am văzut există o multitudine de domenii semantice în care acestea se manifestă. Domeniul diegetic oferă accesul către o serie de asocieri mai mult sau mai puțin convenționalizate. Recunoașterea de paterne și gestalturi de obiect este extrem de

automatizată astfel că asocierea internă descrierii lor ca unități simbolice este inconștientă. Asocierea obiectului diegetic cu o serie de alte domenii conceptuale în care anumite scheme permit categorizarea obiectului cu rol de suport expresie este un produs generat de acest nivel de analiză. Desigur că unitățile ce asociază un pol de conceptualizare semantică și un pol de expresie sunt mai mult sau mai puțin convenționale sau inovante (elaborari ale unor scheme de categorizare). De exemplul vulturul ca simbol al puterii este o reuniune simbolică ce dă naștere unei unități codificate convenționale. Ea poate fi reprezentată ca

[[PUTEREA] / (......)] → [[VULTURUL |] / ( )] .

Astfel [[PUTEREA] / (......)] reprezintă polul semantic al unității simbolice.

[[VULTURUL |] / ( )] reprezintă polul expresiv al unității simbolice. Polul expresiv este, la rândul său, o unitate simbolică formată dintr-un set de indici vizuali, indicați aici iconic ( ) și o conceptualizare ce constituie un gestalt de obiect reprezentat aici ca un conținut semantic etichetat verbal sau vizual [[VULTURUL |] / (...)].

Reuniunea celor două unități simbolice este notată cu → . Asocierea lor sau unitatea simbolică rezultantă : *vulturul este un simbol al puterii* sau *o instanță a puterii* permite, în domeniul selectat de evenimentul de uz, simbolistica puterii, o relație de categorizare. Vulturul este un tip de simbol al puterii. Procesarea acestei relații de categorizare este imanentă în procesarea de uz a expresiei suport.

Ca mostră de desen expresia grafică a vulturului – polul expresiv – evocă din nou conținutul semantic primar, vulturul, dar, datorită relației de categorizare indicii polului expresiv sunt pertinenți – adică aduși în focalizarea atenției ca figură vs fond – în domeniul semantic al figurilor grafice. Este de subliniat că recunoașterea formei obiectului „vulturul" nu poate fi eliminată. Subiectul nu poate vedea doar semne grafice disparate, ci un întreg care reprezintă obiectul vulturul. Cu alte cuvinte nu poate să nu vadă pasărea ci doar o serie de linii desenate pe hârtie. Recunoșterea obiectului ține de o unitate simbolică primară iar categorizarea sa ține de o unitate simbolică secundară.

În anumite contexte de uz indicii care permit o recunoștere primară sunt inhibați astfel încât nu se mai pot reuni sub forma gestaltului perceptiv primar. Subiectul nu mai vede un „vultur". Ansamblul de indici evocă doar un alt obiect. Acesta, în acest caz, este tot o unitate simbolică de tip primar. În cazul încatenării celor două unități simbolice putem vorbi de un inventar vast de unități simbolice mai mult sau mai puțin convenționale ce utilizează resurse semantice multiple. Unitățile simbolice sunt mai specifice sau mai schematice. Atunci când sunt schematice ele tind a fi privite ca elemente gramaticale mai degrabă decât lexicale (Langacker 2007:428). Pentru Langacker resursele utilizate în această operație de categorizare și formare de noi unități simbolice sunt: „informațiile generale și contextuale, abilitățile cognitive fundamentale (e.g., memoria, atenția, planificarea, judecata estetică), precum și capacitățile „imaginative" ca metafora, amestecul, construcțiile de spații semantice și evocarea entităților „fictive" (428).

Diferența dintre diegetic și simbolic se desfășoară pe un continuum gradual. Ea rezidă în diferența de complexitate a traseului de conceptualizare și specificitate. Unitățile simbolice diegetice sunt mai specifice iar cele simbolice propriuzis sunt mai abstracte. Partea de lexicon și de gramatică formează un continuum de „reuniuni de structuri simbolice" (438). Reuniunile prezintă grade diferite de complexitate simbolică și de specificitate (sau invers de schematicitate) la polul semantic și cel expresiv. Anumite unități simbolice sunt formate din reuniuni de structuri simbolice fiecare cu un pol de expresie specific. Schemele constructive care le descriu pot avea cele două structuri componente parțial sau integral atât semantic cât și expresiv schematice. Schemele de construcție sunt schematice pentru expresiile care le instanțiază și pe care le categorizează. Asemenea scheme sunt cele de tip modificator și complement. Atât unitățile simbolice specifice sau schematice sunt legate prin corespondențe și relații de categorizare (441).

Înțelese ca unități convenționale expresiile de orice dimensiune se califică drept instanțe lexicale. Anumite structuri simbolice sunt schematice mai degrabă decât specifice și tind să aibe un statut gramatical. Unitatea simbolică vulturul conține un pol semantic reprezentat alternativ prin etichetarea lingvistică a semnificației sale, o conceptualizare conștientă, non-necesar verbală și globalizantă și un pol expresiv format

din indicii de procesare ai gestaltului. Ea este un pachet format dintr-o rutină de asociere puternică. Unitatea simbolică este activată ca parte a înțelegerii polului expresiv. Relația dintre unitatea simbolică ca întreg și polul expresiei în contextul / evenimentul particular de uz reprezintă o categorizare. Polul expresiv este resimțit în procesare ca o instanțiere a unei unități categorizante (care cuprinde polul expresiv ca parte a ei). Cu alte cuvinte „o instanțiere a unității este imanentă în procesarea ce constituie expresia" (428-429).

Diegetizarea va produce un ansamblu de contexte și categorizări în diverse domenii ce codifică expresia diegetică. Diversele categorizări formează un ansamblu de diverse coduri pentru care unitatea simbolică diegetică poate fi o instanță mai bine sau mai rău formată (gradul de convenționalitate). Un event de uz și o unitate simbolică diegetică sunt simultan categorizate de mai multe unități simbolice categorizante secundare, fiecare reprezentând fațete ale structurii sale. Prin înrădăcinare și convenționalizare anumite unități simbolice secundare aparțin unor domenii semantice considerate coduri în aceste circumstanțe. Indicii vizuali ai reprezentării cinematografice și fotografice pot fi instanțe ale unui numeros repertoriu de coduri semantice și culturale. Prin întărirea elementelor comune ale acestor instanțieri sunt emergente schemele de categorizare. Schemele de categorizare au statutul de unități gramaticale

Astfel nivelul de analiză diegetic se ocupă, în primă instanță, de ocurențele unor unități simbolice obiect 3d și, în secundă instanță, de un ansamblu de unități simbolice ce aparțin unor domenii semantice extrem de variate și prezintă grade de abstractizare (idealizare sau schematicitate). În acest fel nivelul diegetic de analiză nu cuprinde doar „obiecte într-o lume" ci unități expresive categorizate în domenii de conceptualizare semantice. Schemele și unitățile simbolice convenționale sancționează diversele instanțe de uz adică de înțelegere și interpretare. Modul metaforic sau metonimic de lectură aparțin acestui nivel analitic. El reprezintă o categorie analitică cu multe fațete sau reprezintă locul unde se manifestă codurile culturale (în sens larg, convenționale) în interpretarea suportului obiectal vizual cinematografic. Precum vedem acest nivel de analiză nu ia în considerare nici narațiunea, nici caracterul fictional sau factual ori cel afectiv sau discursiv al unității simbolice cu rol expresiv ci definește doar situarea acestuia într-o relație de tip asociere prin evocare sau categorizare.

Domeniul narativ

Nivelul de analiză (5) **narativă** este un subdomeniu al diegetizării în măsura în care schemele categorizante aparțin domeniului eventurilor și nu domeniului scenei sau situației. Obiectele descrise reprezintă instanțe ale unor succesiuni de acțiuni și reprezintă domeniul *narativ* în care spectatorul recunoaște scheme de acțiune, scheme narative, scheme de event ori modele de event.

Domeniul conceptualizatorilor

Nivelul de analiză al (6) **rolurilor conceptuale** se focalizează asupra organizării informației narative (fie construalul ocurenței fie schemele narative) în funcție de un punct de referință și de o situație de comunicare în care o subiectivitate joacă rolul punct de referință. *Conceptualizatorul* reprezintă un domeniu conceptual diferit de schema narativă, dar legat de narațiune ca formă de simulare a unei perspective epistemice asupra nivelului efectiv. Conceptualizatorul reprezintă organizarea informației efective în funcție de un punct de referință și o situație de comunicare.

Domeniul afectelor

Analiza (7) **afectelor** este focalizată asupra construalelor cinematografice care evocă afecte. Nivelul analizei afectelor - implică un domeniu modal diferit de cel epistemic, dar având un „aer de familie" comun în

măsura implicării unei evaluări cognitive proiectate asupra nivelului efectiv în funcție de o serie de preocupări (*concerns*) pe care le simulează sau le trăiește spectatorul. Evaluarea și simularea pot fi ancorate de o instanță subiectivă, conceptualizatorul sau companionul evocat.

Domeniul discursului

Nivelul (8) **discursului** se concentrează asupra actului de comunicare despre conceptele abstracte vehiculate de artefactul cinematografic. Nivelul discursiv ancorează expresia cinematică în actualul interacțiunii cinematografice dintre dispozitivul cinema și spectatorul de aici și acum. Actul de comunicare este despre valorile și conceptele vehiculate de artefactul cinematografic. Desigur că o lectură în termenii genului cinematografic în care se înscrie filmul are loc la acest nivel. Diversele domenii enumerate vor servi ca indici pentru categorizarea artefactului. Astfel, există filme figurative vs abstracte, filme narative sau estetizante sau, în funcție de identificarea 3D de la nivelul diegetic, filme de acțiune, de artă și eseu, istorice, SF, realiste. Cu ajutorul nivelului conceptualizatorului filmul comic sau filmul documentar ori de ficțiune pot fi identificate. Domeniul afectiv poate modula percepția unui film ca aparținând melodramei sau comediei. Domeniul afectiv este însă de coroborat cu perspectiva unui conceptualizator sau a mai multora fapt ce poate explica distanța comică pe care o percepem într-o serie de situații care pot fi resimțite ca serioase ori pot fi recategorizate ca fiind generatoare ale reacției de râs. Pornind de la acest nivel de analiză se poate elabora o tipologie „radială” a genurilor cinematografice. Desigur că o asemenea catalogare va elabora tipologia genurilor în funcție de centralitatea marcată sau instituită de spectator asupra filmului. Nivelele de analiză descrise aici permit identificarea trăsăturilor definitorii pe care un gen sau altul le aduc în primplanul atenției. Astfel genul cinematografic cuprinde ansamblul domeniilor de analiză discutate, dar, în speță, un film individual impune un construal particular asupra întregului set și face proeminent un domeniu și inhibă altele.

Glosar

Aural: Element sau stimul ce ține de domeniul auditiv, de canalul senzorial auditiv.

Cadrarea mobilă: Mișcarea de cameră / ecran în interiorul unui plan secvență. Sunt catalogate divers mișcă între care putem menționa panoramarea (mișcarea laterală a camerei în jurul unui ax vertical), *tracking*-ul (mișcarea continuă a camerei pe o linie orizontală sau verticală în spațiu) și *dolly* (orice vector de mișcare desenat în spațiu diegetic de camera mobilă). Cadrul mobil poate indica o subiectivitate perceptuală.

Cadru: Plan cinematografic analizat fără luarea în considerare a mișcării, ci doar a aspectelor de compoziție.

Cadru (tipuri de): În funcție de un punct de referință personaj uman cadrele sunt clasificate pe axa graduală de apropiere sau distanță obținută între ecran și personaj. Astfel, pornind de la distanța maximă, avem: cadru peisaj – extrem larg, cadru general larg, cadru sau plan american (personajul este vizibil de la genunuchi în sus), mediu (personajul este cadrat de la talie și bustul este vizibil), mediu apropiat (umerii sunt vizibili), apropiat (fața este vizibilă ca portret) și detaliu. Unghiul de filmare a subiectului reprezentat este un alt parametru de clasificare (de exemplu din plonjeu – de sus în jos – sau din contra-plonjeu – de jos în sus).

Cross-cutting: Planuri alternate din două scene diferite; situate în două localuri diegetice diferite. Montaj paralel ce sugerează simultaneitatea temporală a două eventuri sau fuzionarea prin legături de cauză efect a celor două eventuri într-un event înglobant.

Deep Focus: Focalizarea clară a obiectelor situate în adâncimea câmpului vizual situat perpendicular pe axa lentilei camerei de filmat.

Deep Space: Ordonarea în punerea în scenă diegetică a obiectelor în adâncimea câmpului vizual.

Adâncimea câmpului: Stimulii vizuali de claritate care indică ce obiect din ce plan de adâncime este mai clar sau mai neclar, blurat. Focalizarea camerei poate blura fundalul sau prim planul.

Diegeza: Concepția pe care o are spectatorul despre o lume posibilă, virtuală, în care pot evolua personaje și în care evoluează camera de filmat/ ecranul cinematografic.

Elipsa: Eludarea reprezentării cu ajutorul unui plan dedicat a unui fragment dintr-un event diegetic.

Establishing shot: Plan de situare introductiv în care e reprezentată o scenă, un local și personajele cuprinse în acel spațiu. În cazul tipic două personaje care se vor antrena într-un dialog sunt reprezentate din lateral, față în față.

Flashback: Prezentarea în narațiune acum a unei scene care a avut loc în poveste atunci, în trecut. Flash-forward prezintă o scenă viitoare din poveste.

Indici: Stimul, patern sau formă expresivă a cărui semnificație se manifestă ca indicație procedurală într-un domeniu semantic.

Match on action: Pentru a asigura continuitatea percepției unei acțiuni desfășurate într-un local diegetic două planuri succesive eludează o parte din continuitatea mișcării și schimbă locul de vizionare al scenei, dar totuși indică continuarea mișcării declanșate în primul plan.

Montajul: Ordonarea în timp sau editarea unei suite de cadre / planuri.

Montajul în continuitate: Serie de indici și de tactici de editare cu ajutorul cărora spectatorul poate concepe ușor un event și o diegeză unitare, coerente și continue. Montajul în discontinuitate face perceptibili indicii care disrup unitatea conceptuală de diegeză și event.

Of-cadru: Spațiu care nu e reprezentat pe ecran, dar care este conceput a fi în proximitatea locului de vizualizare din diegeza scenică.

Over the shoulder: Suită de planuri plan/contra-plan stabilită între două personaje în care este vizibil umărul interlocutorului.

Plan analitic: Suită de planuri ce descriu fragmente dintr-un spațiu diegetic. Spectatorul conceptualizează întregul diegetic.

Plan/contra-plan:	Suită de planuri ce prezintă, pe o axă de 180º, în interiorul unui spațiu diegetic, cadre alternative asupra a două obiecte aflate față în față.
Plan secvență:	Plan continuu ce reprezintă o scenă ce poate fi descompus ca o suită de cadre de atenție și nu conține o tăietură de montaj marcată scopic. *Long take* sau *long shot*.
POV:	Plan cinematografic care reprezintă un obiect din punctul de vedere / perspectiva optică a unui personaj. Plan *eyeline* (*match*).
Punere în scenă:	Așezarea teatrală a elementelor dintr-o scenă ce formează o compoziție în cadru.
Regula de 180º:	Între două personaje aflate față în față se stabilește o linie imaginară de 180º. Camera de filmat, pentru a obține un spațiu diegetic ușor de înțeles de către spectator este situată, în suita de planuri *over the shoulder* numai pe o parte a acestei linii.
Scena:	Conceptualizarea unui local în care are loc un event ce are o unitate de spațiu și timp.
Scopic:	Element sau stimul ce ține de domeniul vizual.
Secvența:	Suită de planuri ce coincid cu o scenă sau mai multe scene.
Single:	Cadru portret apropiat al unui personaj privit frontal.
Sound-over:	Sunet care are originea în afara diegezei imediate: scena reprezentată.
Story vs *plot*:	Story reprezintă povestea istorisită iar plot reprezintă ordonarea narativă în discurs a suitei de eventuri din poveste. Story corespunde poveștii iar plot corespunde narațiunii.
Voice-off:	Voce naratorială care are originea în diegeză și în scena reprezentată aici și acum; de exemplu personajul din scenă care nu apare în cadru este audibil pe canalul sonor.
Voice-over:	Voce naratorială care are originea în afara diegezei imediate: scena reprezentată.
Zoom:	Camera este imobilă, dar focalizarea între planurile din compoziția adâncimii câmpului vizual al scenei este mobilă.

Referințe

Aumont J. Bergala A. Marie M. Vernet M. (3e ed.), 2008, *L'Esthétique du film*, Paris : Armand Colin

Austin J.L., 1962, *How To Do Things With Words*, Cambridge MA : Harvard University Press, ling sem prgm (2005, Cum sa faci lucruri cu vorbe, Bucuresti: Paralela 45)

Barsalou, Lawrence, 1992a, 'Frames, concepts and conceptual fields', in A. Lehrer and E. Kittay (eds), *Frames, Fields and Contrasts*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, pp. 21–74.

Barsalou, Lawrence, 1992b, *Cognitive Psychology: An Overview for Cognitive Scientists*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum

Barsalou, Lawrence, 1999, Perceptual symbol systems, *Behavioral and Brain Sciences*, *22*, 577–609

Barsalou, Lawrence, 2003, 'Situated simulation in the human conceptual system', *Language and Cognitive Processes*, *5/6*, 513–62

Barsalou Lawrence & Katja Wiemer-Hastings, 2005, Situating Abstract Concepts, in Pecher Diane & Rolf A. Zwaan (eds.), *Grounding Cognition. The Role of Perception and Action in Memory, Language, and Thinking*, Cambridge University Press, pp.129-163

Barsalou Lawrence, 2008, 14 aprilie, Brain's Modality-Specific Systems, https://www.youtube.com/watch?v=jdzI9FN0jww

Bellour Raymond, 2009, *Le Corps du cinema. Hypnoses – emotions – animalites*, Paris: P.O.L., coll. Trafic

Biederman Irving, 1987, Recognition by Components : A theory of human image understanding, *Psychological Review* 94, no.2, 115-147

Bordwell David, 1985 a, *Narration in the Fiction Film*, Winsconsin: University of Winsconsin Press

Bordwell David & Thompson Kristin, 1986 (second edition) 1979, *Film Art: An Introduction*, Massachussets: Addison-Wesley

Bordwell David, 2007, *Poetics of Cinema*, Routledge

Bordwell David & Thompson Kristin, 2008 (eigth edition) 1979, *Film Art: An Introduction*, New York: McGraw Hill

Bordwell David, 2014, http://www.davidbordwell.net/blog/ ; http://www.davidbordwell.net/blog/2007/04/30/funny-framings/ ; http://www.davidbordwell.net/blog/2014/03/26/the-grand-budapest-hotel-wes-anderson-takes-the-43-challenge/ ; http://www.davidbordwell.net/blog/2014/07/20/moonrise-kingdom-wes-in-wonderland/

Borghi Anna M. & Ferdinand Binkofski, 2014, *Words as Social Tools: An Embodied View on Abstract Concepts*, Springer Briefs in Psychology, Cognition

Branigan Edward, 1992, *Narrative Comprehension and Film*, London: Routledge

Branigan Edward, 2006, *Projecting a Camera*, London: Routledge

Brunick Kaitlin L., James E. Cutting & Jordan E. DeLong, 2013, Low-level Features of Film: What They are and Why We would be Lost Without Them, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp.133-148

Buckland Warren, 2000, *The Cognitive Semiotics of Film*, Cambridge: Cambridge University Press

Carroll Noël, 1996, *Theorizing the Moving Image*, Cambridge University Press

Carroll Noel, 2008, *The Philosophy of Motion Pictures*, Blackwell Publishing

Carroll Noel & William P. Seeley, 2013, Cognitivism, Psychology, and Neuroscience: Movies as attentional engines, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp.53-75

Carroll Noel & William Seeley, 2014, Cognitive Theory and the Individual Film. The Case of Rear Window, in Nannicelli Ted & Paul Taberham (eds.), 2014, *Cognitive Media Theory*, Routledge, pp.235-252
Casetti Francesco, 2007, ”Theory, Post-Theory, Neo-Theories: Changes in Discourses, Changes in Objects”, in *Cinémas : revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies*, vol. 17, n° 2-3, 2007, p. 33-45
Cavell Stanley, 1979, *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film* (Enlarged Edition), Cambridge: Harvard UP
Cavell Stanley, 2005, “The Fact of Television.” *Cavell on Film*. Ed. William Rothman, Albany: State University of New York Press, 59-85
Chalmers David, 2011, Consciousness - Through the Wormhole, https://www.youtube.com/watch?v=lStKa7T_aMc
Chalmers David, 2014, Consciousness and the collapse of the wave function – YouTube, conference 2 May 2014, Gottingen, https://www.youtube.com/watch?v=DIBT6E2GtjA&index=6&list=PL-Ji9vfbjex9ZVDcb-Qozjxqk25TkPnIA
Château Dominique, 1987, *Le cinéma comme langage*, Bruxelles : AISS – Publication de la Sorbonne
Chatterjee, A., Maher, L. M., & Heilman, K. M., 1995, Spatial characteristics of thematic role representation . *Neuropsychologia* , *33* , 643–648
Churchland, P. M., 1988 (first publ. 1984), *Matter and Consciousness*, Cambridge, Mass.: MIT Press
Clayton Alex & Andrew Klevan (eds.), 2011, *The Language and Style of Film Criticism*, London- N.Y.,: Routledge
Colin Michel, 1985, *Langue, film, discours. Prolegomenes a une semiologie generative du film*, Paris: Klincksieck
Colin Michel, 1992, *Cinéma; télévision; cognition*, Pressses Universitaires de Nancy
Coulson Seana, 2000, *Semantic Leaps: Frame-Shifting and Conceptual Blending in Meaning Construction*, Cambridge and New York: Cambridge University Press
Coulson Seana & Oakley Todd, 2000b, Blending basics, in *Cognitive linguistics* 11-3/4 pp.175-196
Csikszentmihalyi Mihaly, 1997 [1996], Creativity: Flow and the Psychology of Discovery and Invention, Harper Perennial
Csikszentmihalyi Mihaly, 2008 [1990], Flow: the psychology of optimal experience, Harper Perennial
Cubitt Sean, 2004, *The Cinema Effect*, Cambridge, Massachussets, MIT
Culioli Antoine, 1990, *Pour une linguistique de l’enonciation*. Vol. 1, Operations et representations. Paris: Ophrys
Culioli Antoine, 1995, *Cognition and Representation in Linguistic Theory*, Current Issues in Linguistic Theory, vol.112, Amsterdam: John Benjamin
Currie Gregory, Art and the Anthropologists, in Shimamura Arthurs P. & Stephen E. Palmer (eds.), 2012, *Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience*, Oxford UP, pp.107-128
Cutting James E. & Catalina Iricinschi, 2014, Re-Presentations of Space in Hollywood Movies: An Event-Indexing Analysis, *Cognitive Science* (2014) 1–23, ISSN: 0364-0213 print / 1551-6709 online, DOI: 10.1111/cogs.12151
Damasio Antonio, 2010, *Self comes to Mind. Constructing the Conscious Mind*, Pantheon Books
Dayan Daniel, 1983, *Western graffiti. Jeux de langage et programmation du spectateur dans la chevauchée fantastique de John Ford*, Paris : Clancier-Geunaud
Deaca Mircea, 2009, *Le Carnaval et le Film de Fellini*, Bucuresti: Editura Libra
Deaca Mircea, 2013 a, *Postfilmic Cinema. Notes and Readings about Contemporary Film (Cinematograful postfilmic. Note și lecturi despre filmul contemporan)*, Timisoara: Editura Brumar
Deaca Mircea, 2013 b, *Anatomia cognitivă a filmului. Introducere în abordarea semio-cognitivă a discursului audiovizual*, Bucuresti: Editura Universității din București
Deleuze Gilles & Félix Guattari, 1994, *What is Philosophy?* Trans. Hugh Tomlinson and Graham Burchell. New York: Columbia UP

Dubois Philippe, 2004, La question du figural, in Pierre Taminiaux & Claude Murcia (eds.), *Cinema, Art(s) plastique(s)*, LHarmattan, coll. Champs visuels, Paris

Elsaesser Thomas & Buckland Warren, 2002, *Studying Contemporary American Film. A Guide to Movie Analysis*, Oxford University Press

Elsaesser Thomas & Malte Hagener, 2009, *Film Theory. An Introduction through the Senses*, Routledge

Evans Vyvyan & Melanie Green, 2006, *Cognitive Linguistics. An Introduction*, Edinburgh University Press

Fauconnier Gilles & Mark Turner, 2002, *The Way we Think: Conceptual Blending and the Mind's Hidden Complexities*, New York: Basic Boosks, cog

Fauconnier Gilles, 2007, Mental Spaces, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.351-377, sem cog

Ferenz Volker, 2009, "Mementos of contemporary american cinema. Identifying and responding to the unreliable narrator in the movie theater", in Buckland Warren, 2009, *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge – Francis & Taylor, pp.257-286

Fillmore Charles C., 1975, 'An alternative to checklist theories of meaning' in C. Cogen, H. Thompson, G. Thurgood and K. Whistler, eds, *Proceedings of the Berkeley Linguistic Society*, Berkeley: Berkeley Linguistics Society, 123–31

Fillmore Charles C., 1985, 'Frames and the semantics of understanding', *Quaderni di Semantica* VI, 222–54

Fillmore Charles C. and Beryl T. Atkins, 1992, 'Toward a frame-based lexicon: the semantics of RISK and its neighbors' in Adrienne Lehrer and Eva Kittay, eds, *Frames, Fields, and Contrasts*, Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Assoc., 75–102

Fish Stanley, 1980 *Is There a Text in This Class?* Cambridge: Massachussets: Harvard University Press

Fodor Jerry, 1983, *The Modularity of Mind*, Cambridge, Mass.: MIT Press

Forceville J. Charles & Eduardo Urios-Aparisi, 2009, *Multimodal Metaphor*, Berlin, N.Y. : Mouton de Gruyter

Frijda Nico H. & Batja Mesquita, 2000, Beliefs through emotions, in Frijda Nico H. & Antony S.R. Manstead & Sacha Bem (eds.), 2000, *Emotions and Beliefs. How Feelings Influence Thoughts*, Cambridge University Press, pp. 45-77

Gallant Jack, v Stansbury Dustin, http://www.gallantlab.org/publications.html

Gallant Jack, 2013, et al. Tolga Çukur, Shinji Nishimoto, Alexander G Huth, Attention during natural vision warps semantic representation across the human brain, *Nature neuroscience*, **16**, 763–770 (2013) doi:10.1038/nn.3381 , http://www.nature.com/doifinder/10.1038/nn.3381

Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press

Givon Talmy, 2005, *Context as Other Minds. The Pragmatics of Sociality, Cognition and Communication*, John Benjamins Publishing

Goldman, A., 2006, High-level simulational mindreading. In *Simulating minds: The philosophy, psychology, and neuroscience of mindreading* (pp. 147–191), Oxford, England, and New York, NY: Oxford University Press

Grady Joseph E., 2007, Metaphor, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.188-213

Grodal Torben, 1997, *Moving Pictures: A New Theory of Film Genres, Feelings, and Cognition*, Oxford: Oxford University Press

Grundmann Roy, 2010, Between Adorno and Lyotard. Michael Haneke's Aesthetic of Fragmentation, in *A Companion to Michael Haneke*, Wiley-Blackwell, pp. 371-419

Hilpert Martin, 2015 (26 februarie), *A course in Cognitive Linguistics : Metaphor*, Universite de Neuchatel, https://www.youtube.com/watch?v=R0BYLpwSM6E&index=2&list=PLKgdsSsfw-faeun9_0LVETPT-ZGpKptlj

Hochberg Julian (Mary A.Peterson, Barbara Gillam, H.A. Sedgwick, eds.), 2007, *In the Mind's Eye. Julian Hochberg on the Perception of Pictures, Films, and the World*, Oxford University Press

Humphreys G.W. and Bruce V., 1989, *Visual Cognition: Computational, Experiemental and Neuropsychological Perspectives*, Hove: Lawrence Erlbaum associates
Jaynes Julian, 2000 [1976, 1990], *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, N.Y.: First Mariner Books
Koch Cristof, 2014, The Integrated Information Theory of Consciousness – YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=LGd8p-GSLgY
Koller Veronika, 2009, Brand images: multimodal metaphor in corporate branding images, in Forceville J. Charles & Eduardo Urios-Aparisi, 2009, *Multimodal Metaphor*, Berlin, N.Y. : Mouton de Gruyter, pp. 45-71
Kuntzel Thierry, 1978, "The Film Work", *Enclitic*, 2 . 1 , 1978 : 38--6 1 [orig. francez 1972]
Kuntzel Thierry, 1980, "The Film Work, 2", *Camera Obscura*, 1980: 7--68 [orig. francez 1975]
Land, M. F., & McLeod , P., 2000, From eye movements to actions: How batsmen hit the ball. *Nature Neuroscience* , *3* (12), 1340–1345
Land, M. F., & Hayhoe, M., 2001, In what ways do eye movements contribute to everyday activities? *Vision Research*, *41*, 3559–3565 .
Land, M. F. et al, Benjamin W. Tatler, Mary M.Hayhoe, Dana H. Ballard, 2011, Eye guidance in natural vision: Reinterpreting salience, *Journal of Vision* (2011) 11(5):5, 1–23
Lakoff George and Mark Johnson, 1980, *Metaphors We Live By*, Chicago: Chicago University Press
Lakoff George, 1987, *Women, Fire, and Dangerous Things: What Categories Reveal about the Mind*, Chicago: Chicago University Press
Lakoff George & Mark Turner, 1989, *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, Chicago: Chicago University Press
Langacker Ronald W., 1987, *Foundations of Cognitive Grammar*, Volume 1, *Theoretical Prerequisites*, Stanford, California: Stanford University Press
Langacker Ronald W., 1990, *Concept; Image; Symbol: The Cognitive Basis of Grammar*, Stanford, (Berlin: Mouton de Gruyter, 1991)
Langacker Ronald W., 1991, *Foundations of Cognitive Grammar*, Volume 2, *Descriptive Application*, Stanford, California: Stanford University Press
Langacker Ronald W., 2001, Discourse in Cognitive Grammar, *Cognitive Linguistics* 12-2 (2001), 143—188
Langacker Ronald W., 2007, Cognitive Grammar, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp. 421-462
Langacker Ronald W., 2008, *Cognitive Grammar. A Basic Introduction*, Oxford University Press
Langacker Ronald W., 2009, *Investigations in Cognitive Grammar*, Berlin / New York: Mouton de Gruyter
Langacker Ronald W., 2013, *Essentials of Cognitive Grammar*, Oxford UP
Levin T. Daniel, Alicia M. Hymel & Lewis Baker, 2013, Belief, Desire, Action and Other Stuff : Theory of Mind in Movies, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp. 244-266
Lewandowska-Tomaszczik Barbara, 2007, Polysemy, Prototypes, and Radial Categories, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press
Magliano, J. P, Miller, J. & Zwaan, R.A., 2001, Indexing space and time in film understanding. *Applied Cognitive Psychology*, 15, 533–545
Marr David, 2010, *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*, (1982), San Francisco: W.H. Freeman
Mehta Mayank, 2014, Neurophysics of Space, Time and Learning, You Tube, https://www.youtube.com/watch?v=JUPORxRBfYU
Metz Christian, 1971, *Langage et cinéma*, Paris : Larousse
Metz Christian, 1977, *Le Signifiant imaginaire*, Paris : UGE, coll 10/18, nar (trad. 1983, Mac Millan)
Metz Christian, 1991, *L'Enonciation impersonnelle ou le site du film*, Paris : Méridiens Klincksieck

Miclea Mircea, 2003, *Psihologie cognitivă. Modele teoretico-experimentale*, Bucuresti : Polirom
Minsky Marvin., 1988 (1985), *The Society of Mind*, New York: Simon and Schuster
Mobbs, D. , Wieskopf, N. , Lau, H. C. , Featherstone, E. , Dolan, R. J. , & Frith, C., 2006, The Kuleshov effect: The infl uence of contextual framing on emotional attributions, *Social, Cognitive, and Affective Neuroscience*, *1,* 95–106
Nelmes Jill (ed.), 2012, *Film Studies*, (Fifth edition) London & N.Y.: Routledge
Noe Alva & Thomson Evan (eds.), 2002, *Vision and Mind. Selected Readings in the Philosophy of Perception*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press
Oatley Keith, 2000, The sentiments and beliefs of distributed cognition, in Frijda Nico H. & Antony S.R. Manstead & Sacha Bem (eds.), 2000, *Emotions and Beliefs. How Feelings Influence Thoughts*, Cambridge University Press, pp. 78-107
Oatley Keith, 2013, How Cues on the Screen Prompt Emotions in the Mind, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp.269-284
Oakley Todd, 2007, Image schemas, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.214-235
Odin Roger, 1991, *Cinéma et production du sens*, Paris : Armand Colin
Odin Roger, 2000, *De la fiction*, De Boeck Universite
Palmer, S. E., Gardner, J. S., & Wickens, T. D., 2008, Aesthetic issues in spatial composition: Effects of position and direction on framing single objects . *Spatial Vision* , *21* , 421–449
Palmer Stephen E., Karen B. Schloss & Jonathan Sammartino, 2012, Hidden Knowledge in Aesthetic Judgments. Preferences for color and spatial composition, in Shimamura Arthur P. & Stephen E. Palmer (eds.), 2012, *Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience*, Oxford UP, pp.189-220
Panksepp , J., 1998, *Affective neuroscience*, Oxford : Oxford University Press
Pecher Diane & Rolf A. Zwaan (eds.), 2005, *Grounding Cognition. The Role of Perception and Action in Memory, Language, and Thinking*, Cambridge University Press
Plantinga Carl, 2009 a,"Trauma, Pleasure and Emotion in the Viewing of *Titanic*. A Cognitive Approach", in Buckland Warren (ed.), 2009, *Film Theory and Contemporary Hollywood Movies*, Routledge – Francis & Taylor, pp. 237- , cog nu
Plantinga Carl, 2009 b, *Moving Viewers:American Film and the Spectator's Experience*, University of California Press, Berkeley, cog
Plantinga Carl, 2013, The Affective Power of Movies, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp.94-111
Plantinga Carl, 2014, Mood and Ethics in Narrative Film, in Nannicelli Ted & Paul Taberham (eds.), 2014, *Cognitive Media Theory*, Routledge, pp. 141-157
Prinz Jesse J., 2002, *Furnishing the Mind, Concepts and Their Perceptual Basis*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press
Ramachandran Vilayanur, (ed. Narinder Kapur, with Alvaro Pascual-Leone, Vilayanur Ramachandran, Jonathan Cole, Sergio Della Sala,Tom Manly, Andrew Mayes), 2011, *The Paradoxical Brain*, Cambridge UP
Ramachandran Vilayanur S. & Elisabeth Seckel, 2012, Neurology of Visual Aesthetics. Indian nymphs, modern art, and sexy beaks, in Shimamura Arthur P. & Stephen E. Palmer (eds.), 2012, *Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience*, Oxford UP, pp. 375-389
Riffaterre, Michael, 1979, "Modèles de la phrase littéraire", *La Production du texte*, Seuil
Riffaterre, Michael, 1982, *Sémiotique de la poésie*, Seuil
Roediger, H. L. III, & McDermott, K. B., 1995, Creating false memories: Remembering words not presented in lists, *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, *21*, 803–814

Rohdin Mats, 2009, « Multimodal metaphor in classical film theory from the 1920s to the 1950s" in Forceville Charles J. & Urios-Aparisi Eduardo (eds.), 2009, *Multimodal metaphor*, Berlin/New York:Mouton de Gruyter, p.403
Rosch Eleanor, 1973, "Natural Categories", in *Cognitive Psychology*, 7,
Rosch Eleanor, 1976, "Basic Objects in Natural Categories", in *Gognitive Psychology*, 3
Rosenthal M. David, 2006, *Consciousness and Mind*, Oxford UP: Clarendon Press
Rowe Christopher, february 2014, *Michael Haneke: The Intermedial Void*, (Ph.D. Thesis), Department of Screen Studies, School of Culture and Communication, University of Melbourne (nepublicată)
Rudzka-Ostyn Brygida, 1988, ed., *Topics in Cognitive Linguistics*, John Benjamins: Amsterdam
Rumelhart, D.E., Smolensky, McClelland J.L. & Hinton G.E., 1986, Schemata and Sequential Thought Processes in PDP Models in McClelland J.L. & Rumelhart D.E. & PDP Research Group, 1986, *Parallel Distributed Processing : Explorations in the Microstructure of Cognition*, vol. I & II, Cambridge MA. MIT Press
Ryan Marie-Laure, 2006, *Avatars of Story*, Electronic Mediations, Volume 17, University of Minnesota Press
Schilperoord Joost & Alfons Maes, 2009, Visual metaphoric conceptualization in editorial cartoons, in Forceville J. Charles & Eduardo Urios-Aparisi, 2009, *Multimodal Metaphor*, Berlin, N.Y. : Mouton de Gruyter, pp. 213-240
Schwann, S. & Ildirar, S., 2010, Watching film for the first time: How adult viewers interpret perceptual discontinuities in film, *Psychological Science*, *21* (7), 970–976
Searle, John, 1969, *Speech Acts*, Cambridge: Cambridge University Pres
Searle John R., 1983 *Intentionality. An Essay in the Philosophy of Mind*, Cambridge University Pres
Shank Roger C. & Abelson Robert P., 1977, *Scripts, Plans, Goals and Understanding.* An Inquiry into Human Knowledge Structures, Lawrence Erlbaum Associates, Publ. : Hillsdale, New Jersey
Shimamura Arthur P. & Stephen E. Palmer (eds.), 2012, *Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience*, Oxford UP
Shimamura Arthur P., 2013 a, *Experiencing Art: In the Brain of the Beholder*, Oxford UP
Shimamura Arthur P. (ed.), 2013 b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge
Smith Murray, 1995, *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*, Oxford: Oxford University Press
Smith Murray, 2012, Triangulating Aesthetic Experience, Shimamura Arthur P. & Stephen E. Palmer (eds.), 2012, *Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience*, Oxford UP, pp.80-106
Smith Tim J., 2013, "Watching You Watch Movies: Using Eye Tracking to Inform Cognitive Film Theory," in *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, ed. Arthur P. Shimamura (New York: Oxford University Press, 2013), 165–191
Speer, N. K., Reynolds, J. R., Swallow, K. M. & Zacks, J. M., 2009, Reading stories activates neural representations of visual and motor experiences, *Psychological Science*, *20* (8), 989–99
Sperber Dan & Wilson Deirdre, 1986, *Relevance: Communication and Cognition*, Oxford: Basil Blackwell
Sperber Dan & Deirdre Wilson, 2012, *Meaning and Relevance*, Cambridge University Press
Stansbury Dustin et al., 2013, Thomas Neselaris, Jucka L.Gallant,2013, Natural Scene Statistics Account for the Representation of Scene Categories in Human Visual Cortex, *Neuron* 79, 1025–1034, September 4, 2013, Elsevier Inc, : gallant@berkeley.edu , http://www.gallantlab.org/_downloads/2013.Stansbury.etal.pdf , http://dx.doi.org/10.1016/j.neuron.2013.06.034 (v Gallant Jack) https://www.youtube.com/watch?v=PBUuHaK3ImI
Stern Daniel N., 1998 (1985), *The Interpersonal World of the Infant. A View from Psychoanalysis and Developmental Psychology*, London: Karnak Books
Stewart Garrett, 2007, *Framed Time: Toward a Postfilmic Cinema*. Chicago, IL, and London: University of Chicago Press

Suckfull Monika, 2013, Emotion Regulation by Switching Between Modes of Reception, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp. 314-336

Sweetser Eve, 2000, "Blended spaces and performativity", *Cognitive linguistics* 11, 305-333

Sweetser Eve, 2008, Viewpoint and perspective in language and gesture, accessed 26 March 2008, 9 Crawford Hall (Inamori Center), https://www.youtube.com/watch?v=-EGxoAIQ0mM

Talmy Leonard, 2000a. *Toward a Cognitive Semantics,* vol. 1: *Concept Structuring Systems.* Cambridge, Mass.: MIT Press, and London: Bradford.

Talmy Leonard, 2000b. *Toward a Cognitive Semantics,* vol. 2: *Typology and Process in Concept Structuring.* Cambridge, Mass.: MIT Press

Tan Ed S., 2013, The Empathic Animal Meets the Inquisitive Animal in the Cinema: Notes on a Psychocinematics of Mind Reading, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp.337-367

Tan Ed S., 2014, Engaged and Detached Film Viewing. Exploring Film Viewers Emotional Action Readiness, in Nannicelli Ted & Paul Taberham (eds.), 2014, *Cognitive Media Theory*, Routledge, p.106-123

Thomson-Jones Katherine J., 2013, Sensing Motion in Movies, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp.115-132

Tononi Giulio, Integrated Information Theory, http://integratedinformationtheory.org/

Tononi Giulio, 2012, Integrated information theory of consciousness: an updated account, *Archives Italiennes de Biologie*, 150: 290-326, 2012, http://www.architalbiol.org/aib/article/view/15056/23165867

Tononi Giulio & Christof Koch, 2014, Consciousness: Here, There but Not Everywhere, http://arxiv.org/abs/1405.7089 ;

Tononi Giulio, 2014, Phenomenology to the Mechanisms of Consciousness: Integrated Information Theory 3.0, http://journals.plos.org/ploscompbiol/article?id=10.1371/journal.pcbi.1003588

Tononi Giulio, 2014, Christof Koch and Giulio Tononi on Consciousness at the FQXi conference 2014 in Vieques – YouTube, https://www.youtube.com/watch?v=1cO4R_H4Kww&list=PLsqv2rvyoRiRFbXH_EBCadAmcDIV7cKax

Tuggy David, 2007, Schematicity, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.82-116

Turner Mark, 2007, Conceptual Integration, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.377-393

Ungerer Friedrich and Hans-Jorg Schmid, 2006, *An Introduction to Cognitive Linguistics*, 2nd ed., London: Pearson Longman

Urios-Aparisi Eduardo, 2009, Interaction of multimodal metaphor and metonymy in TV commercials: four case studies, in Forceville J. Charles & Eduardo Urios-Aparisi, 2009, *Multimodal Metaphor*, Berlin, N.Y.: Mouton de Gruyter, pp. 95-117

Van Hoek Karen, 2007, Pronominal anaphora, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.890-915

Verhagen Arie, 2007, Construal and Perspectivization, in Geeraerts Dirk & Hubert Cuyckens (eds.), 2007, *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*, Oxford University Press, pp.48-81

Weiskrantz Lawrence (ed.), 1988, *Thought Without Language,* Oxford : Clarendon Press, Fondation Fyssen

Ward Paul, 2012, The Documentary Form, in Nelmes Jill (ed.), 2012, *Film Studies,* (Fifth edition) London & N.Y.: Routledge, pp.210-228

Whitney David, 2015, Balancing Visual Prediction and Visual Stability, Mind, Technology and Society talk series. Cognitive and Information Sciences, University of California, Merced, April 28th, 2015, https://www.youtube.com/watch?v=DsPwMsdyXi8

Yus Francisco, 2009,Visual Metaphor versus Verbal Metaphor: A Unified Account, Forceville J. Charles & Eduardo Urios-Aparisi, 2009, *Multimodal Metaphor*, Berlin, N.Y. : Mouton de Gruyter

Zacks Jeffrey M., Todd S. Braver, Margaret A. Sheridan, David I. Donaldson, Abraham Z. Snyder, John M. Ollinger, Randy L. Buckner and Marcus E. Raichle, 2001, Human brain activity time-locked to perceptual event boundaries, 2001 *Nature Publishing Group* http://neurosci.nature.com, nature *neuroscience* • volume 4 no 6 • june 2001,

Zacks Jeffrey M., 2004, Using movement and intentions to understand simple events, *Cognitive Science* 28 (2004) 979–1008,

Zacks Jeffrey M., Nicole K. Speer, Khena M. Swallow, Todd S. Braver, and Jeremy R. Reynolds, 2007, Event Perception: A Mind–Brain Perspective, *Psychological Bulletin*, 2007, Vol. 133, No. 2, 273–293

Zacks Jeffrey M. & Khena M. Swallow, 2007 b, Event segmentation, *Current Directions in Psychological Science*, 16:80, http://cdp.sagepub.com/content/16/2/80 , vol.16, no.2

Zacks, J. M., Speer, N. K., & Reynolds J. R., 2009, Segmentation in reading and film comprehension, *Journal of Experimental Psychology: General*, *138*, 307–332

Zacks Jeffrey M., Nicole K. Speer, Khena M. Swallow and Corey J. Maley, 2010, The brain's cutting-room floor: segmentation of narrative cinema, *Frontiers in Human Neuroscience*, October 2010 | Volume 4 | Article 168, 1-15,

Zacks J. M. & Joseph P. Magliano, 2011, The Impact of Continuity Editing in Narrative Film on Event Segmentation, *Cognitive Science*, 35 (2011) 1489–1517,

Zacks Jeffrey M., 2013, Constructing Event Representations during Film Comprehension, in Shimamura Arthur P. (ed.), 2013b, *Psychocinematics: Exploring Cognition at the Movies*, London and New York: Routledge, pp. 227-243

Zwaan Rolf A., 1998, Gabriel A. Radvansky, Situation Models in Language Comprehension and Memory, *Psychological Bulletin*, Vol. 123, No. 2, 162-185

Zwaan Rolf A., 2002, Robert A. Stanfield, Richard H. Yaxley, Language Comprehenders Mentally Represent the Shapes of Objects, *Psychological Science*, vol.13, no.2, march

Zwaan Rolf A., 2005, Kaschak MP, Madden CJ, Therriault DJ, Yaxley RH, Aveyard M, Blanchard AA, Perception of motion affects language processing**,** *Cognition*. 2005 Jan; 94(3):B79-89.

Zwaan Rolf A. & Carol J. Madden, 2005b, Embodied Sentence Comprehension, in Pecher Diane & Rolf A. Zwaan (eds.), 2005, *Grounding Cognition. The Role of Perception and Action in Memory, Language, and Thinking*, Cambridge University Press, pp. 234-243

Zwaan Rolf A. & Martin H. Fischer, 2008, Embodied language: A review of the role of the motor system in language comprehension, *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, 61:6, 825-850

Zwaan Rolf A., 2014, Embodiment and Language Comprehension: Reframing the Discussion, *Trends in Cognitive Science*, Vol. 18, No. 5, 229-234,

Zwaan Rolf A., 2015, Situation models, mental simulations, and abstract concepts in discourse comprehension, The Author / Springerlink.com, DOI 10.3758/s13423-015-0864-x , Psychon Bull Rev, accsd.19 june 2015

Indice

Filmele citate

Cases